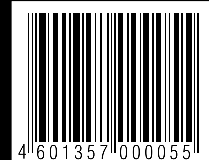



www.game-exe.ru
Март 2000



ПОЗДРАВЛЯЕМ ВСЕХ ЧИТАТЕЛЕЙ С 5-ЛЕТИЕМ ЖУРНАЛА!



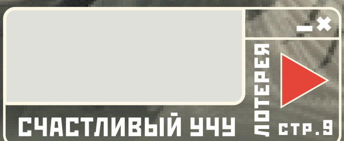

Рекомендуемая розничная цена журнала — 52 руб., без CD — 32 руб.

# Вскрытие показало, или Шампанского!

Game.EXE называет лучшие игры 1999 года

стр.11-24

PLANESCAPE TORMENT













Destination: ■ Game.EXE 3'2000

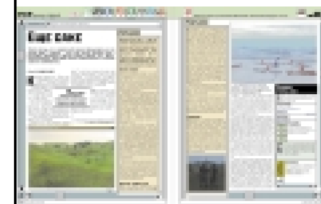


**Planescape: Torment**, ролевое эстетство в самом соку. Стыдитесь, если не пробовали.
Все эти дифирамбы не стоят и миллионной доли того, что заслуживает эта игра. Идите и играйте — даже если вы хардкорный фанат симуляторов. К слову, Хорнет прошел Torment целых два раза. Чем не характеристика? Типичная игра года — и ее третье место в данной номинации можно объяснить лишь болотной застойностью нашего игрового сообщества.

**Porsche Unleashed возвращает нас в райские кущи исходного, первичного, варианта NFS.**

**Основа сюжета In Cold Blood — теория заговора, эта игра пропитана запахом шпионажа как ни одна другая adventure'а.**

**Увы и ах, но в демо-версии стратегическая часть отсутствует, как класс. Десяток тренировочных миссий (последняя из которых, кстати, весьма крепкий орешек!) и небольшой ролик "о будущем" — это все, что предложили нам издатели.**



## In This Issue

This month Game.EXE turns 5 years old (pum-pum-pum-pum! — it is Champaign, dear!) and names the very best games of 1999 (bring in more Champaign!):

**Best Game of 1999**
**Unreal Tournament** (Epic Games/Digital Extremes/GT Interactive), followed by: 2nd — **Homeworld** (Relic Entertainment/Sierra) and 3rd — **Planescape: Torment** (Black Isle Studios/Interplay)

**Best Action Game**
**Driver** (Reflections Interactive/GT Interactive) followed by: 2nd — **Nocturne** (Terminal Reality/Gathering of Developers) and 3rd — **Outcast** (Appeal/Infogrames)

**Best Arcade Game**
**Need for Speed: High Stakes** (Electronic Arts), followed by: 2nd — **Re-Volt** (Iguana/Acclaim) and 3rd — **Rayman 2: The Great Escape** (Ubi Soft)

**Best FPS**
**Quake III: Arena** (id Software/ Activision), followed by: 2nd— **Unreal Tournament** (Epic Games/Digital Extremes/GT Interactive) and 3rd— **Requiem: Avenging Angel** (Cyclone Studios/3DO)

**Best RTS**
**Homeworld** (Relic Entertainment/Sierra), followed by: 2nd — **Dungeon Keeper 2** (Bullfrog/Electronic Arts) and 3rd — **Age of Empires II: The age of Kings** (Ensemble Studios/Microsoft), **Command & Conquer: Tiberian Sun** (Westwood Studios/Electronic Arts)

**Best Strategy Game**
**Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia** (New World Computing/3DO), followed by: 2nd — **Sim Theme Park** (Bullfrog/Electronic Arts) and 3rd — **Jagged Alliance 2** (Sirtech Software/Buka)

**Best Action/Strategy Game**
**Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear** (Red Storm Entertainment), followed by: 2nd — **Hidden & Dangerous** (Illusion Softworks/TalonSoft/Take2) and 3rd — **SWAT 3: Close Quarters Battle** (Sierra)

**Best Adventure Game**
**Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned** (Sierra), followed by: 2nd — **Discworld Noir** (Perfect Entertainment/GT Interactive)

**Best RPG**
**Everquest** (Verant/989 Studios/Sony Entertainment) and **Planescape: Torment** (Black Isle Studios/Interplay), followed by: 2nd — **System Shock 2** (Irrational/Looking Glass/Electronic Arts) and 3rd — **Ultima IX: Ascension** (Origin/Electronic Arts)

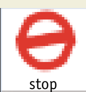
**Best Simulator**
**Flanker 2.0** (Eagle Dynamics/Mindscape) and **Rally Championship** (Magnetic Fields/Actualize/Doka Media), followed by: 2nd — **Sports Car GT** (Image Space Incorporated/Electronic Arts) and 3rd — **X – Beyond the Frontier** (Egosoft/THQ)

**Best Multiplayer Game**
**The Wheel of Time** (Legend Entertainment/GT Interactive), followed by: 2nd — **Quake III: Arena** (id Software/Activision) and 3rd — **Age of Empires II: The age of Kings** (Ensemble Studios/Microsoft), **Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia** (New World Computing/3DO), and **Unreal Tournament** (Epic Games/Digital Extremes/GT Interactive)

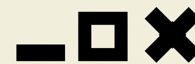
**Twister**
**Wild Metal Country** (DMA Design/Gremlin Interactive), followed by: 2nd — **X – Beyond the Frontier** (Egosoft/THQ) and 3rd — **Disciples: Sacred Lands** (Strategy First), **Hidden & Dangerous** (Illusion Softworks/TalonSoft/Take2), and **Lander** (Psygnosis)

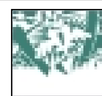
**Innovation Challenge**
**Outcast** (Appeal/Infogrames), followed by: 2nd — **System Shock 2** (Irrational/Looking Glass/Electronic Arts) and 3rd — **Quake III: Arena** (id Software/ Activision)

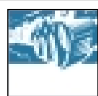
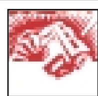
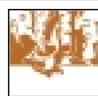
**Best Game Engine**
**Quake III: Arena** (id Software/ Activision), followed by: 2nd — **Unreal Tournament** (Epic

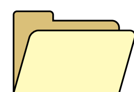



Нам пять лет! Первый номер Game.EXE ("Магазина Игрушек") вышел 27 марта 1995 года! Ждем подарков! Поздравляем всех!

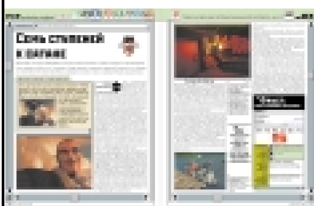


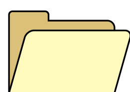








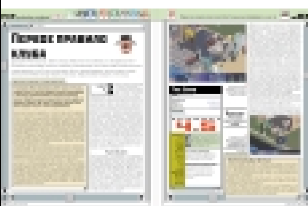
**Образцово-показательное произведение. Практически идеальный квест, выполненный в лучших традициях нашего несчастного жанра.**

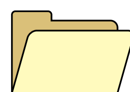






**Самая Страшная Игра Всех Времен, СимКазуал и томагочи хай-тек в одном флаконе. Неожиданно для себя Maxis изваяла эпохальную игру. Кажется, индустрии компьютерных развлечений приходит конец.**







**Реклама в номере**



Games/Digital Extremes/GT Interactive) and 3rd — **Expendable** (Rage Software)
**1999 Game.EXE Hardware Awards:**
**Best Hardware**
**Athlon 600** Procesor (AMD), followed by: 2nd – **Intel Pentium III 600E** Processor (Intel) and 3rd – **Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro** (Creative Labs).
**Best Hardware Technology**
**NVidia GeForce 256** graphics chip (nVivia), followed by: 2nd and 3rd – **Aureal Vortex 2** and **Creative EMU10K1**.

**Congratulations to all winners and runners-up!**

**Action**
**Allegiance**, Microsoft's ambitious online project, is a promising space battle sim for hard-core coop players. Homo sapiens wanna have fun.
**Hitman: Codename 47**, by IO Interactive/Eidos Interactive, offers a nice intellectual job. The one you can't miss.
**Need for Speed: Porsche Unleashed**, by Electronic Arts, will take you back to the roots of the original NFS spirit and give you 50 years of non-stop Porsche driving. Isn't it fantastic!

**Adventure**
**Tim Schafer**: shifting into higher gear.
**Tony Warriner** (Revolution Software): adventure games for PC are just a few steps from Apocalypse. **In Cold Blood** will prove it.
**Faust**, by Arxel Tribe/Cryo/Nival Interactive/1C, is an exemplary adventure game, almost ideal, in the best traditions of this misfortunate genre. **Our Choice!**

**Strategy**
Forbidden questions addressed to **Chris Taylor** (Gas Powered Games) regarding **Dungeon Siege**.
The most horrifying cocktail of SimCausuals and hi-tech tomagotchi in one package, **The Sims**, by Maxis/Electronic Arts, is an epoch-making game. The first and only life sim. **Our Choice!**

**Simulators**
**Troy Heere** (Ultimation): **Destroyer Command** will be just the beginning of a global sim universe!

**Polygon**
**Tommy Tallarico** combines his passion for music with passion for videogames.
More about the future of gaming platforms and game development by **Steve Jackson**.
Game engines that define industry progress.

**Hardware**
My name is Bus, System Bus. Isn't it the time to make a few changes in your gaming hardware configuration and make room for something faster and more powerful?
With BX-based motherboards gradually out, will there be a winner in Intel 820 vs. VIA Apollo Pro133 battle? First test results are in. So far, breaking even.
Introducing Help.EXE: Hardware ABC for gamers. Part 1.


C&C Computer Publishing Limited

**Издатель•Publisher**
Михаил Новиков • Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru

**Номер 3** (56), март 2000 г.
**Issue 3** (56) March, 2000
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"
Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation.
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru



**РЕДАКЦИЯ•EDITORIAL BOARD**
**Главный редактор•Editor-in-Chief**
Игорь Исупов • Igor Isupov (garry@game-exe.ru)
**Арт-директор•Art Director**
Гамлет Маркарян • Hamlet Markarian (hamlet@computerra.ru)
**Редактор отдела стратегий•Strategy Editor**
Олег Хажинский • Oleg Khazhinsky (oleg@game-exe.ru)
**Редактор отдела Action-игр•Action Editor**
Господин ПэЖэ • Mr. PG (pg@game-exe.ru)
**Редактор отдела симуляторов•Sim Editor**
Андрей Ламтюгов • Andrey Lamtugov (andrey@game-exe.ru)
**Редактор отдела RPG•RPG Editor**
Александр Вершинин • Alexander Vershinin (versh@game-exe.ru)
**Редактор отдела квестов и логических игр•Adventure & Mind Games Editor**
Мария Ариманова • Maria Arimanova (masha@game-exe.ru)
**Редактор отдела игрового железа•Hardware Editor**
Николай Радовский • Nikolay Radovsky (nradov@game-exe.ru)
**Дизайнер•Designer**
Денис Гусаков • Denis Gusakov (dgusakov@computerra.ru)
**Корреспонденты•Writers**
Роман Косенко • Roman Kosenko (krom@game-exe.ru),
Фраг Сибирский • Frag Sibirsky (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков • Mikhail Sudakov (michelle@game-exe.ru)
Дмитрий Егоров • Dmitry Egorov (egorov_dmitry@game-exe.ru)

**Рейтинги•Ratings**
Василий Петров • Vasily Petrov (vasya@game-exe.ru)

**Веб-редактор•Web Editor**
Андрей Ом • Andrei Ohm (ohm@aha.ru)
**Веб-мастер•Web-master**
Антон Васильев • Anthony Vasilyev (webmaster@game-exe.ru)

**Рекламная служба•Advertising**
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина • Galina Rogozina (grog@computerra.ru)
**Служба распространения и подписки•Sales, Distribution & Subscription**
ЗАО "Компьютерная пресса" • Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 • Tel.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
**Подписка в США•Subscription in the USA**
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
**Техническая поддержка•Technical Support**
Евгений Васильченко • Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru



**Печать•Printer**
Acta Print Oy, Finland
Тираж 34500 экз.
Circulation 34,500 copies.
Цена свободная

**Учредитель•Founder**
Дмитрий Мендрелюк • Dmitry Mendreliouk

Destination: Need For Speed: Porsche Unleashed

# Классовая ненависть

Александр ВЕРШИНИН

## Продам душу за 911 Turbo 2000

Нет сил молчать, когда кто-то цинично оцифровывает самую трогательную — хрустальную — мечту детства. А Electronic Arts, по привычке, замахнулась на святое. Не удовлетворившись теми психическими расстройствами, которые принесла с собой NFS: High Stakes (столько шикарных машин и все, увы, виртуальные!), фирма пошла еще дальше. И договорилась с одной малоизвестной в нашей стране немецкой компанией Porsche! В результате пятая по счету часть Need For Speed получила официальное название Porsche Unleashed, а также лицензию на воспроизведение более 80 (!) моделей, выпущенных немецкими мастерами за последние пять десятков лет. Только представьте себе, весь модельный ряд Porsche, начиная с 1948 года... Коллеги, это чистой воды издевательство над нежной, романтичной душой нищего отечественного автолюбителя!

### Пусть сильнее грянет "Порше"

Согласитесь, скриншоты бесподобны. Когда видишь классический силуэт неповторимого 911 Turbo, а вежливый голос за кадром подсказывает, что задний спойлер будет автоматически выдвигаться и убираться в зависимости от скорости автомобиля, как это и происходит в реальной жизни, на глаза навертываются слезы умиления. Спасибо, родные! Именно родные, потому что Porsche Unleashed делает та самая бывалая команда EA Canada, сотворившая когда-то для нас, счастливчиков, первую NFS. А это означает возврат к симуляторным истокам, прочь от совсем уж аркадных извращений второй и третьей части игры. Долой занудные кольца, да здравствуют настоящие раллийные участки! Бешеная гонка по загруженному потоком обывателей автобану — вот настоящая жизнь. И этих жизней у




**Со временем 911-й стал более "зализанным", несколько утратил оригинальность формы кузова — но не агрессивность!**

нас будет как минимум девять. Приятно? Нет, гениально. Ради нас разработчики наконец-то делают PC- и PlayStation-версии независимо друг от друга — то есть жесткие приставочные ограничения больше не смогут снижать графическую планку компьютерного варианта игры. Плюс новая физика, полностью смоделированный в 3D-кокпит и революционная для NFS схема нефиксированной на месте головы-камеры. Вам уже горячо?

### Всякая всячина

Непреклонно изгоняем из головы восторженные банальности. Хватит! Подойдем к пополнению в рядах NFS так же серьезно, как EA Canada. Эти парни не придумали ничего лучше, как отправиться в Германию и как следует оттянуться на тестовых кольцах и казенных машинах скромной Porsche. Без комментариев. Что важно, так это любезно предоставленная компьютерщикам возможность пощупать на дороге каждую конкретную модель, почувствовать боевой характер неподражаемых спорткаров, а также воспользоваться ресурсами местной базы данных. Результат обнадеживает: на свет появились не только около восьмидесяти моделей "Порше", включая разнообразные GT-варианты и даже экземпляры, подготовленные для знаменитых гонок Le Mans, но и более семи сотен (именно так — 700!) каталогизированных заводских деталей и тюнинговых наворотов для любой увидевшей свет Porsche. Последствия указанного подвига вполне очевидны: полная и окончательная кастомизация ваших породистых питомцев, корректирующаяся под каждый специфический апгрейд физическая модель поведения машины на дороге. Сюда же логично пристегнута появившаяся еще в High Stakes система повреждений автомобиля. Так, чем более усилен движок, тем больше он требует внимания, тем сильнее его износ. Остается лишь надеяться на благоразумие и умеренность авторов пятой NFS в воспроизведении тонкостей обращения со спортивным железом — было бы крайне неприятно зачерпнуть воду воздухозаборником и, тем самым, запороть турбированный двигатель в пылу гонки или же убить сцепление прямо на старте.

NFS наконец-то унаследует некоторые прежде чисто симуляторные примочки. Многие из них были

**Need For Speed: Porsche Unleashed**

| | |
|---|---|
| Жанр | Аркадный симулятор автогонок |
| Разработчик | Electronic Arts Canada |
| Издатель | Electronic Arts |
| Веб-сайт издателя | www.ea.com |
| Суть | Porsche Unleashed возвращает нас в райские кущи исходного, первичного, варианта NFS. Незамкнутые трассы, 80 моделей, "Порше" и 50 лет непрерывных гонок — разве здесь можно устоять?! |
| Особенности | Factory Driver и Porsche Evolution. Такого еще не было! |
| Дата выхода | март 2000 г. |
| Веб-сайт игры | www.needforspeed.com |

впервые анонсированы в серии Legends от Sierra On-Line. Это и более реалистичная четырехточечная физика, и трехмерная торпеда вкупе с широкими водительскими лапами, и легкое отклонение головы водителя, а значит — камеры (в зависимости от ситуации). При мощном ускорении вас вжимает в кресло, на крутых поворотах вы, подчиняясь центробежной силе, отклоняетесь в сторону, при въезде на горушку инстинктивно чуть пригибаетесь, дабы лучше разглядеть происходящее наверху. Главное — чтобы не укачало. Готовьте пакеты.

## Need For Gran Turismo

Слышали о Gran Turismo? Вражеская PlayStation, конечно, но заслуживает некоторого внимания. В основном, своим интереснейшим подходом к столь модному сейчас режиму симуляторной "кампании". В GT вы можете купить практически любой реально существующий серийный автомобиль ("ВАЗ" не спрашивать) и погоняться на нем против машин одного с ним класса. Так вот, нечто подобное будет в Porsche Unleashed.

Режим называется "Porsche Evolution" и охватывает все 50 лет существования фирмы. Конечно, к моменту покупки 996 Turbo 2000 вам, по идее, должно стукнуть как минимум 66 лет — но кого волнуют такие мелочи? Вы начинаете свой поход к славе и богатству в конце сороковых, с небольшим запасцем денежных знаков... Ну, "небольшим" в разумных пределах, так как вам не разрешат купить ничего, кроме Porsche. А кто жалуется? Всем бы такую жизнь. Записываешься на очередное официальное ралли — и вперед! Проходят годы, появляются все новые модели любимой марки. Вы можете либо регулярно обновлять содержимое гаража, либо оснащать своего старого железного коня всевозможными детальками из упомянутого чуть выше заводского каталога, содержащего 700 предметов. Выбор за вами. Кстати, предусмотрены даже некоторые весьма нестандартные для симулятора ходы. Так, если продержать в гараже купленный сорок лет назад родстер Porsche 356, а затем продать, можно получить кругленькую сумму на приобретение нового четырехколесного чуда.

Столь же необычными покажутся новичкам трассы. Прощайте однообразные кольца, нам вас совсем не жаль. Даже "открытые" шоссейные маршруты на этот раз будут не совсем привычны — практически на каждом скоростном участке наличествует альтернативный путь. Вместо кружного петляния по автобану можно выбрать прямую дорогу — правда, через перегруженный движением город. Или прокатиться по соседствующему с автобаном проселку, более узкому, но без вездесущих грузовиков. Свобода выбора, свобода скорости — не об этом ли мы мечтали всю сознательную и бессознательную жизнь?





▲ Пятая по счету NFS приносит с собой выполненные в 3D, а не спрайтовые задники. Ну, за исключением неба и гор, разумеется.

◀ Обратите внимание на интерфейс. На карте обожаемая некольцевая трасса! А вот damage-консоль смотрится попсово. 19% повреждений — это как?!

▼ Это преступление — бить или даже просто царапнуть "Порше". Грех на душу на всю оставшуюся жизнь. Хуже, чем отнять конфету у младенца!

## Покажи им класс

На этом инновации Porsche Unleashed отнюдь не заканчиваются. Идея следующего игрового режима, вероятнее всего, была с бесстыдной непринужденностью позаимствована у Driver. Помните первую миссию, в которой вам пришлось доказать свою состоятельность в качестве водителя-профессионала? Ад возвращается. Только теперь вы выступаете во вполне легальной роли пилота-испытателя, test driver. А точнее, Factory Driver, гонщика-аса на посылках бессмертной Porsche. Развлечений предвидится предостаточно: обкатка экспериментальных прототипов на секретных кольцах фирмы, демонстрация возможностей новых моделей для журналистов (судья из Камбоджи снова ставит 1 балл?!) и, наконец, трюковые и спортивные шоу в усладу широкой публики. Звучит заманчиво, но рискованно. Подобного рода развлечения носят очень специфический характер и могут показаться откровенно скучными игроку-казуалу.



Зато старый добрый multiplayer импонирует всем. Из нашей жизни наконец исчезнет приставочный атавизм под названием Split Screen. Опять же, не жалко. С другой стороны, свято место пусто не бывает — EA, судя по всему, делает очередную ошибку. А именно выпускает игроков соревноваться в онлайн, причем на купленных в "локальном" режиме Porsche Evolution автомобилях. Снова ключевые файлы оказываются на локальном компьютере, в сети опять появятся игроки на машинах с ионным двигателем и гиперпространственным прыжком на финишную прямую...

Впрочем, время подтвердит справедливость или обманчивость любых предсказаний. Благо, ждать — до конца марта.

Destination: ■ Hitman: Codename 47

# Ювелирная работа

Александр ВЕРШИНИН

**Hitman: Codename 47**

| | |
|---|---|
| Жанр | 3D shooter |
| Разработчик | IO Interactive |
| Издатель | Eidos Interactive |
| Веб-сайт издателя | www.eidosinteractive.com |
| Дата выхода | 2000 г. |

**Суть**

Настала пора поработать профессиональным киллером. Со снайперской винтовкой, пистолетами с глушителем и гитарным проводом в кармане.

**Особенности**

Станьте умным киллером. Заказчику нужен высококлассный специалист — поэтому просьба не лениться, осматривать место до прибытия цели, покупать нужную информацию, продумывать планы выхода к месту ведения огня и выхода после завершения работы. Заметьте, планирование происходит в реальном времени, пока вы свободно гуляете по тому самому району вместе с десятками ничего не подозревающих мирных NPC.

## Шутер без права на ошибку

Eidos, похоже, нравится легкий налет псевдоинтеллектуальности, который появился у фирмы после релиза Thief: The Dark Project, этой революционной вехи в жанре FPS. Все правильно, протертые приставучей Ларочкой дыры в репутации давно пора чем-нибудь прикрыть. Так вот, продолжение следует. Нет, не Thief 2 — хотя и он тоже. Проект называется Hitman: Codename 47, он вполне способен стать еще одной маленькой победой разума в хаотичном море шутеров. При условии, что вытянут разработчики.

### Контрольный в череп FPS

А обещают многое. Даже слишком — достаточно, чтобы буйная фантазия игрока надежно связала название игры с универсальным ярлыком "Хит сезона". Новостные профессионалы .EXE, тертые люди, предупреждают: идея хороша, но настолько сложна, что не сможет быть идеально реализована. Как говорят некоторые, давайте это обсудим.

Слово "hitman" имеет лишь одно значение — наемный убийца. Киллер. Этого достаточно, чтобы западная пресса вспомнила названия "The Professional" и "La Femme Nikita", а мы дополнили их умозрительный ряд: "Sniper" с Бэринджером, "Assassins" со Сталлоне и Бандерасом и "Leon" с Жаном Рено. Скажите спасибо, что Фраг сегодня отлучился из редакции. Тема профессионального убийцы не теряет популярности, ей уже давно пора было появиться и на фронте компьютерных игр. Образ "хорошего" киллера-мстителя, желательно имеющего официальную лицензию на убийство, постепенно вытесняется, уступая место холодному умному профессионалу-преступнику. Почти чекисту, но со знаком "минус". Eidos старательно подчеркивает недвусмысленную связь между Thief и Hitman, называя последний проект "thinker-shooter". Если помните, Гаррету из Thief не рекомендовалось увлекаться насилием, он прибегал к оружию лишь в самом крайнем случае. У героя Hitman: Codename 47 немного другая работа. Еще сложнее, гораздо опаснее, чем у Гаррета. Ему приходится не только незаметно подкрадываться к цели, но и в самый ответственный момент обнаруживать себя, навлекая на собственную персону праведный гнев охраны. Грязная, неблагодарная работа. Но в этом вся соль!

Идея Hitman коренным образом отличается от общепринятого мотто шутеров. Вместо "Будь быстрее, сильнее, точнее" приходит не слишком понятное многим квакерам "Будь умнее". В данном случае сила не решает ничего, противник все равно превосходит вас количественно, он лучше вооружен и, зачастую, имеет серьезный официальный статус. У вас есть один, максимум два выстрела. И время на подготовку!

### Eidos, дело #47

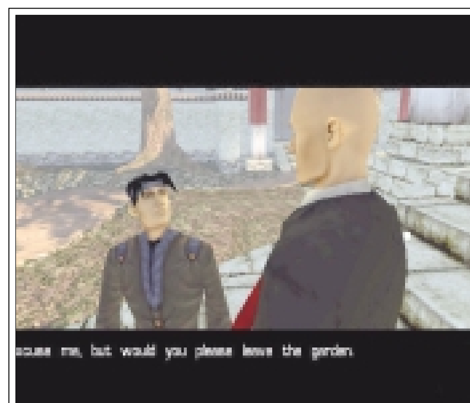
Для начала, рекламная версия от издателя игры. Проект Hitman будет состоять из 27 заданий и разделен на пять глобальных миссий. Каждая из пятерки должна заканчиваться удалением цели. В течение предшествующих трех-четырех миссий наш герой должен собирать информацию о цели, осмотреть место, где будет совершено нападение, составить план выхода на позицию и отхода после окончания работы. В распоряжении киллера богатый ассортимент профессиональных орудий труда: пистолеты с глушителем, любимая снайперская винтовка, автомат MP5, ножи и даже провод для удушения. При определенном желании все вышеперечисленное можно эффективно использовать. Сама Eidos дает интересную оценку содержания вооруженного насилия в игре. 20 процентов! На то есть несколько очень весомых причин.

Во-первых, крайне реалистичная модель физических повреждений в игре. Одной пули достаточно, чтобы убить вас или сделать неспособным скрыться с места атаки. Конец игры. Во-вторых, опять-таки близкая к реальной реакция окружающего мира на любого вида насилие. Пока оружие надежно спрятано под одеждой или в футляре, вы можете спокойно разгуливать в толпе, рассматривать расположение охраны, даже входить в дом будущей цели. Но как только в

**Крыша для снайпера — дом родной. Главное, чтобы на ней не завелись вездесущие вредители, крысы в нарядных униформах.**








**Маленький китайский сторож не любит, когда в его парке гуляют огромные бритые киллеры.**

**Добрый день, это не ограбление. Большая просьба немедленно застрелиться всем присутствующим — а то у меня зажмут гонорар.**

руке появляется пистолет, в вас немедленно стреляют или по вашу душу вызывается полицейский спецназ. Третья, не менее весомая причина кроется в нежелании ваших работодателей “светиться”. Чем больше шума вы произведете, тем меньше будет ваш гонорар. На место резни приходится вызывать “чистильщиков”, “мусорщиков” и прочих мистеров Вульфов, которые “решают проблемы” ™. Их услуги стоят больших денег — а вам и самому финансы не помешают. Работа информаторов не бесплатна, нелегальные торговцы оружием тоже не альтруисты. Жучки, яды, специфическая униформа, всевозможные отравляющие и усыпляющие газы — все это деньги, равно как и люди, способные инсталлировать их в нужное время и в нужном месте. Ах, этот жадный, безумный мир!

Изящество задумки авторов Hitman, ребят из дебютирующей на большом поле команды IO Interactive, состоит в полной свободе выбора средств и методов атаки. По большому счету, важны лишь два факта: уход цели в лучшие миры и ваше безопасное удаление из зоны поиска после завершения работы. Откуда вы будете стрелять, из чего будете стрелять — ваши проблемы. Разумеется, все этапы созданы с расчетом предоставления определенных, заранее продуманных разработчиками ходов. Вы можете придумать что-нибудь свое, принципиально не пожелав использовать заготовки или просто не увидев их. В конце концов, мозги каждого человека настроены на свою собственную волну. В этом вся прелесть.

## Служба общественного сомнения

На первый взгляд, Hitman выглядит замечательно. Вид от третьего лица, навороченный графический движок, по долгу службы призванный обсчитывать сложные траектории полета и рикошета пули, обладающий такими модными примочками, как skeletal animation и cloth deformation. Да, вы сможете заметить, есть ли у человека-в-пиджаке пистолет под мышкой — одежда так или иначе выдаст его при неловком движении. Очарования добавляет и просто окутанный еле заметным налетом романтики образ одинокого стрелка. Но!

При внимательном взгляде на Hitman смущают несколько маленьких деталей. В частности, что делать в течение четырех подготовительных миссий? Хорошо, одну из них можно потратить на акробатические прогулки по крышам и пожарным лестницам, изучение подвалов и заброшенных домов. Но как добывать “прочую” информацию? Общаться с NPC, договариваться с людьми на улице? Eidos предпочитает не вдаваться в подобные подробности — а жаль. Игроков, в большинстве своем, интересует лишь момент выстрела и короткий период бегства. Все остальное пока попахивает квестом или РПГ разряда Fallout. Или нет, Eidos?

Вспомните хотя бы великолепный проект Driver и сравните его с толпой бездарных поделок вроде Midtown Madness. Там тоже приходилось некоторое время быть паинькой, останавливаться на светофорах и пропускать древних старушек на их развалюхах. Но до поры! Потом начинался головосрубающий экшен, приправленный крайне реалистичной физикой автомобилей. А теперь представьте себе, что вам придется четыре миссии подряд соблюдать ПДД (прав. дор. движ.) с тем, чтобы слегка повеселиться в пятой. Извращение, коллеги! Или нет, Eidos?

В “интеллектуальном” шутере бездумное, непрерывное кровопролитие придется чем-то заменить. В Thief ребята из Looking Glass заставляли игрока искать маршруты в лабиринтах безразмерных уровней и скрываться от стражи. Чем же порадуют нас разработчики Hitman? Все новостные специалисты .EXE будут следить за высказываниями представителей Eidos, а при случае постараются расспросить их лично. Следите за рекламой и не забудьте пристрелять любимую винтовку. Есть дело.

**О-опс! Попался. Что бы на моем месте сделал Бонд, Джеймс Бонд? Заказал водку с мартини, взболтать-но-не-смешивать?**



# В двух шагах от Апокалипсиса

Маша **АРИМАНОВА**

## Бойцовский клуб Тони Уорринера

Знаете ли вы Тони Уорринера (Tony Warriner)? Директора драгоценной Revolution Software Ltd., нашей надежи и опоры, автора Lure of Temptress, Beneath a Steel Sky, Broken Sword 1-2, человека, делающего нынче, как все мы, PC-игроки, свято считали, ИГРУ-КОТОРАЯ-СПАСЕТ-ЖАНР (или хотя бы НЕ-ДАСТ-ЕМУ-ОКОНЧАТЕЛЬНО-ЗАГНУТЬСЯ)?

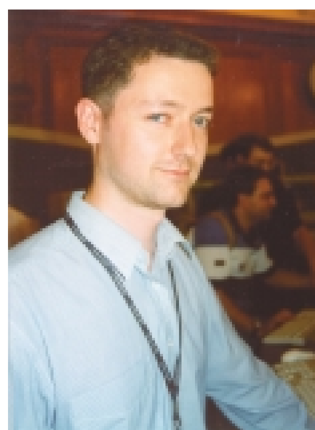
Не уверена. Причем настолько, что вы даже представить себе не можете. Те же, кто все-таки рискнет сказать: "Да, знаю, знаю старину Тони! Этот — не подведет!", полагаю, объявят меня душевнобольной.

После прочтения этого материала.

Написанного по результатам самоличной e-mail-беседы с мэтром классического квеста. (Вы же видите, я даже не рискнула придавать этому тексту обычную в таких случаях форму интервью...)

Итак.

| **In Cold Blood** | |
|---|---|
| ЖАНР | КВЕСТ |
| РАЗРАБОТЧИК | Revolution Software |
| ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА | www.revolution.co.uk |
| ИЗДАТЕЛЬ | Sony Computer Entertainment Europe |
| ВЕБ-САЙТ ИЗДАТЕЛЯ | www.scee.sony.co.uk |
| ВЕБ-САЙТ ИГРЫ | www.in-cold-blood.com |
| ДАТА ВЫХОДА | лето-осень 2000 г. |
| СУТЬ | Основа сюжета In Cold Blood — теория заговора, эта игра пропитана запахом шпионажа как ни одна другая adventure'а. |
| ОСОБЕННОСТИ | Игра, изначально разрабатываемая для PSX, ни в коем случае не будет напоминать нам классические графические PC-квесты. Слова Тони Уорринера: "Управление положением всего тела персонажа в реальном времени — штучка, которой вы не добьетесь от плоского рисованного квеста. Наша новейшая технология позволяет управлять даже выражением лица персонажа с той же точностью, что и при использовании обычной анимации." |



**Знакомьтесь: Тони Уорринер**

Тони Уорринер, предельно точная цитата: "Я не думаю, что мы добились таких уж больших успехов в нашей борьбе против ведущих сил на игровом рынке. Да, мы честно пытались ворваться на рынок приключенческих игр с Broken Sword 1 и изменить его навсегда, но нам не удалось это сделать. Я имею в виду — игры в стиле Broken Sword ВСЕ РАВНО УМЕРЛИ, несмотря на наше самое искреннее желание, так какого же черта!.."

Со времени выхода Broken Sword 2 прошло три года. Со времен Lure of Temptress — восемь лет. In Cold Blood, игра с названием, ласкающим слух хотя бы только потому, что ее делает Revolution Software, команда Уорринера, выйдет на... Sony PlayStation. И лишь потом, может быть (!), на PC...

Тони Уорринер: "In Cold Blood (ICB), в первую очередь, игра для консолей. Да, это большой шаг в сторону от привычных PC-игр, что... только к лучшему (sic! — **М.А.**). Мы думаем, что, как только выйдет PlayStation 2, игра на "персоналке" станет таким же абсурдным занятием (перевод стопроцентно надежен! это доподлинные слова Тони! — **М.А.**), как, скажем, просмотр на этой же "персоналке" DVD или прослушивание CD-музыки. Единственное, для чего нужны PC, — это писать письма, сортировать данные и серфиться по Сети. А вот для игр они абсолютно непригодны. На "персоналке" вам никогда не удастся достигнуть своего реального потенциала, потому что программировать все для наименьшего возможного знаменателя — это безумие".

Так говорит Тони (Радовского он, что ли, начитался? — см. совершенно предательскую колонку последнего на стр.115 в #2'00). Откровенное безумие навязчиво, как взгляды анархистов. Все, что у нас есть, не стоит ничего; всему, что у нас есть, придет конец в марте, когда, если верить источникам, появится PSX 2. Все кончится, остановится время, и компьютерные игры никому не будут больше нужны. Это началось с квестов, но в том-то и дело, что квесты были всего лишь началом. Следующими кончатся стратегии, затем придет конец FPS. Остальной экшен продержится дольше, но не так долго, как кажется старому оптимисту ПэЖэ, и рухнет в одночасье вмес-

**Ну а скриншот-то консольный. Хотя смотрится вполне прилично. Может, Тони прав?**



те с ролевыми играми и симуляторами. Мы все умрем, потому что мы не-при-год-ны.

Тони Уорринер: "Мы думаем, что строгое соблюдение формулы графических адвенчур практически уничтожило жанр. Нежелание сравнительно небольшой группы игроков принимать любые нововведения поставило приключенческие игры на колени. Мы дошли до точки, когда никто не хотел вкладывать деньги в графические адвенчуры. Черт, да мы все вдруг обнаружили, что отчаянно пытаемся выбраться из этой трагической ситуации, и это было освобождение — настоящее освобождение! Не простая графическая адвенчура, а гибрид из того, что мы считаем лучшими элементами многих жанров, плюс несколько новых идей — это и было решение. Особенно важен способ, при помощи которого мы собирались соединить все это в одно целое. Нам нравилось то, что мы делали, действительно нравилось, но мы не видели, что еще можем сделать после Broken Sword, черная депрессия владела нами, мы были в тупике, нам некуда было идти. Мы были заинтересованы эмоциями, которые вызывают у игрока персонажи, их мысли и действия. Нам нравилось затаскивать людей в неожиданный и интригующий сюжет, и это никогда не имело ничего общего с мышиным курсором и плоской рисованной картинкой — понимаете, ничего общего. Вы ведь никогда не говорите, что книга или фильм стали хуже от того, что в них оказалась боевая сцена, так почему же вы говорите это о приключенческих играх?"

## Знакомьтесь: Игра

Теория заговора — основа всего сюжета In Cold Blood, эта игра пропитана запахом шпионажа. Очередное задание Джона Корда, специального агента МИ-6, оказывается чем-то куда большим, нежели просто очередным заданием. Все начинается в маленьком русском городке и продолжается военными базами, урановыми рудниками и секретными стратегическими комплексами, специальными отрядами чистильщиков и охранниками в антирадиационных костюмах, подвесными вагонетками и ядерными боеголовками на транспортерах. Девятью невыполнимыми миссиями, диктуемыми зловещей политической интригой, опутавшей паутиной весь мир, в двух шагах от Апокалипсиса. Китай и США воюют на Тайване, а где-то в России команда беспощадного диктатора Дмитрия Нагарова добывает для них голубой нефалин — реально существующий материал, сверхпроводник при комнатной температуре.

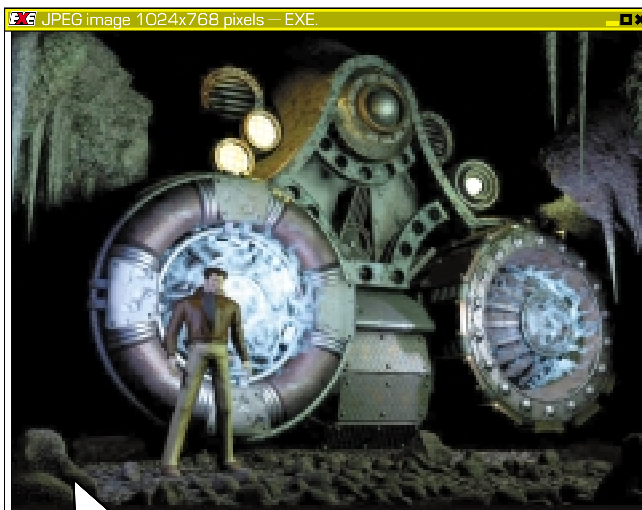
Тони Уорринер: "...Нет, сочиняя свою историю, мы не брали в расчет сюжеты Флеминга, Клэнси или Ладлэма, прошлые или будущие, мы не заглядывали в Маклина или Ле Карре. Мы просто смешали все это вместе".

Над историей заодно с Уорринером корпел Чарльз Сесил (Charles Cecil), исполнительный продюсер и бессменный сценарист Revolution Software, и потому сюжет похож на серию ослепительных вспышек с весьма одиозным началом — агента Корду пытают люди Нагарова. Джон не помнит, кто он и как сюда попал, но фрагмент за фрагментом выходит на поверхность, и все, что видим мы дальше, — цепочка воспоминаний страдающего шпиона. Там очень много действия, и тайно проникать на секретные базы Корде приходится так же часто, как и стрелять, а передатчик, спрятанный в цифровых часах "Ремора", все пищит и пищит. Мы все-таки доберемся до камеры пыток во второй трети истории.

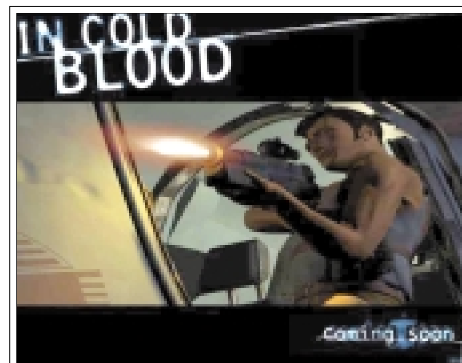
Тони Уорринер: "Мы разработали кое-какую трехмерную технологию. Управление положением всего тела персонажа в реальном времени — штучка, которой вы не добьетесь от плоского рисованного квеста. Можно управлять даже выражением лица персонажа с той же точностью, что и при использовании обычной анимации. Но мы только начинаем понимать, какие возможности это открывает."

In Cold Blood все ближе и ближе к правде. Расчет теней в реальном времени, стальные дебри, седовласый диктатор, герой в кожаной куртке, мрачный связник по фамилии Костов и прекрасная Чи, шпионка со стороны Китая, которая, быть может, не предаст. По стилю — полный отказ от всех предыдущих наработок, старт с нуля в мрачную пустоту, в консольный вакуум... с едва заметным уклоном во что-то нам близкое, очень знакомое, то, что было в безысходном шедевре Beneath a Steel Sky, то, что отличает ICB от шпионских консольных хитов вроде Metal Gear Solid. И вот это настоящий удар.

Тони Уорринер: "Мы только начинаем входить во вкус своего общения с PSX 2, и эта работа имеет куда больше общих черт с In Cold Blood, чем, к примеру, сама In Cold Blood имеет с Broken Sword. Но я думаю, что можно сказать: сделай мы Lure of Temptress сегодня, она выглядела бы, как ICB..."




Герой в кожаной куртке — Джон Корда, спецагент МИ-6.




Кадр из заставки. Не впечатляет, Тони! Обычная "Сонька"...



Корда в работе — очередная русская секретная база. Нет на тебя, Джон, Димы Нагарова. Но скоро, скоро тебе отольются твои джеймсбондовские замашки!

# Крис Тэйлор: Меня пристрелят, если я скажу вам всю правду

## Несколько недозволенных вопросов корифею

**Крис ТЭЙЛОР (он же Chris "Total Annihilation" Taylor), в прошлом автор супер-RTS Total Annihilation (в составе Cavedog), а ныне президент собственной вновь организованной (в 1998 году — мы писали об этом в свое время) компании Gas Powered Games, дал сверхэксклюзивное интервью нашему корреспонденту Андрею ОМУ, касающееся его, простите, дружбы с Microsoft.**

После триумфа ТА Крис, как известно всем и каждому, ушел на вольные хлеба, организовав компанию Gas Powered Games. К великому счастью, он не стал тут же браться за продолжение своего древнего суперхита 4D Boxing, а также нашел в себе силы забыть роботов и top-down view.

Новый проект Gas Powered — Dungeone Siege, как беспрестанно передают телеграфы информационных агентств, вот уже год разрабатывается в обстановке строжайшей секретности. Это полностью трехмерный фэнтези-мир, огромные просторы, нелинейный gameplay, умопомрачительный Siege Engine. Словом, эти люди, похоже, подслушали стенания



шеф-редактора стратегического департамента .EXE о гибели жанра и поспешили уберечь этого во всех отношениях достойного человека от сеппуку, которое он уже вознамерился совершить.

Пока, впрочем, решительно ничего неясно. Официальный сайт игры встречает нас одним (единственным) невнятным скриншотом с подписью "Can you survive the Siege?". Будучи не в силах оставить такое без внимания, мы поспешили обратиться к тов. Тэйлору за разъяснениями. (Увы, скованный кандалами людей в черном из PR-отдела олигополии Microsoft, Крис не смог ответить на большинство наших вопросов: эти нелюди за разглашение коммерческой тайны обещали как минимум пристрелить его, а то и вовсе отключить кабельное телевидение. Впрочем, нам удалось узнать, чем в общих чертах будет являться новый проект Криса, чем жанр RPS отличается от жанра SRPG, что минимальная конфигурация для DS будет включать в себя 128 Мбайт оперативной памяти и что GeForce можно пока не выбрасывать... Читайте же!)

**— Сотрудники УЧУ-в-некогда-зеленом-переплете, разумеется, знают, что такое "запрещенные вопросы" и почему их нельзя задавать. Однако я, заполучив вас, Крис, в качестве собеседника, все же — в первый и последний раз в жизни — позволю себе отступить от профессиональных правил и спросить: почему именно Gas Powered Games? Откуда такое роскошное название?**

— Я выбрал это название по той простой причине, что, как мне кажется, эти самые штуковины — вы их знаете, на дистанционном управлении с газовым мотором — гораздо более мощные, чем их собраться на батарейках! Ну... а еще я хотел, чтобы в названии непременно было слово "games", потому что... игры — это как раз то, чем мы с вами, Андрей, занимаемся, не так ли?

**— Истинная правда, Крис! Именно поэтому спешу спросить вас о вашей новой игре Dungeone Siege, которую делает ваша новая компания. Так сказать, фэнтези унд подземелья. Не боитесь повторить сомнительный успех TA:Kingdoms? У вас, как у главконструктора и главидеолога Total Annihilation, не было соблазна взяться за что-нибудь этакое, понимаете, с роботами, резиновыми рамками и Tank Rush? И еще один "запрещенный вопрос" (политкорректностью мы,**

### Dungeone Siege

| | |
|---|---|
| Жанр | РПГ с элементами RTS |
| Разработчик | Gas Powered Games |
| Издатель | Microsoft |
| Суть | Полностью трехмерный фэнтези-мир, огромные просторы, нелинейный gameplay, умопомрачительный Siege Engine. |
| Особенности | "Мы работаем над РПГ с элементами RTS, — уточняет Крис — А про минимальные системные требования я говорил год назад:Pentium II 400, 128 Мбайт ОЗУ и какой-нибудь завалящий Voodoo 2 (или его эквивалент). Устроит?" |
| Дата выхода | конец 2000 г. |
| Веб-сайт игры | www.dungeonsiege.com |
| Веб-сайт разработчика | www.gaspowered.com |

**как видите, не страдаем): что вы думаете о TA: Kingdoms?**

— Все-таки мы работаем над РПГ, а для этого жанра "фэнтези унд подземелья" являются идеальным вариантом, не находите? По вполне понятным соображениям, я не могу прокомментировать судьбину TA:K, но скажу вам одно: фэнтези-окружение здесь ни при чем! Вместе с тем мне бы очень хотелось поработать над еще одной игрой вроде Total Annihilation, и я надеюсь заняться этим в ближайшем будущем: вернуться в "вид сверху" для еще более сумасшедшего действа!

**— РПГ, говорите... Заглядываю в пресс-релиз... "For the first time, Dungeon Siege combines the immersive elements of an RPG with the intensity of RTS". Потом там есть еще слово "action" и что-то о новых элементах в жанре. Позвольте, а WarCraft III? Мы думали, именно он будет первой RPStrategy! Вообще, похоже, вам и Blizzard одновременно пришла идея скрестить ультрамодные жанры с общей трехмерностью. Что это — совпадение или некая закономерность в развитии индустрии?**

— Вы, конечно, будете сильно удивлены, но я признаю: это совпадение! WC3 — сиквел RTS с некоторыми элементами RPG, в то время как мы работаем над RPG с элементами RTS. Со стороны, наверное, выглядит похоже, но на самом деле это совершенно разные игры, жанры и подходы.

**— OK. А как прикажете тогда понимать заявление о том, что теоретически Dungeon Siege можно будет пройти одним-единственным персонажем, без "large multi-character party"? Где тут тогда стратегия? Уведите Лару!..**

— Ха-ха-ха! Смешно. Ну, по ряду причин я пока не могу углубляться в детали... Но скажу, что хочу заниматься проектами, интересными для людей с разным стилем игры. Некоторые захотят пройти DS одним персонажем — так почему бы им этого не позволить? И неважно, что выглядит безумно и трудно в реализации.

**— Доктор, меня беспокоит AI. И интерфейс меня тоже очень сильно беспокоит. Как управлять армией разнокалиберных персонажей? Напрямую отдавать им приказы, разговаривать с каждым по отдельности или задавать общую для всех линию поведения? Или можно будет переключить управление на любого подчиненного? Может, последняя стратегическая мода — indirect control?**

— Контроль — это очень важно. Я бы с удовольствием углубился в детали того, как мы решаем эту проблему, но тогда меня точно пристрелят и отключат кабельное телевидение. А еще меня бросит моя девушка — потому что я не умею держать язык за зубами.

**— Не приоткроете ли нашим читателем пыльную завесу профессиональной тайны? Технология Siege Engine, на которой базируется ваша игра, — что это такое? Наши источники уверяют, что, увидев ЭТО, мы моментально лишимся дара речи, сойдем с ума от счастья и проведем остаток дней в стенах уютного дурдома под наблюдением лечащего врача Ивана Супова. Очередной (или очередной?) технологический прорыв? Найдется ли работа для любимого GeForce или его уже можно выкинуть? Какими намечаются системные требования?..**




Coming soon... Coming soon... Coming soon... Бдительный Microsoft позволил Крису показать народу только этот как бы игровой скриншот. Давить.

— Siege Engine — это что-то невероятное, и я не шучу. Я вообще впечатлительный, но эта технология заставила меня просто взвыть! Погодите выбрасывать GeForce — с его участием игра устроит полнейший kick ass. А про минимальные системные требования я говорил год назад и до сих пор придерживаюсь того же мнения: Pentium II 400, 128 Мбайт ОЗУ и какой-нибудь завалящий Voodoo 2 (или его эквивалент). Устроит?

**— Да, ничего себе так... А вот вопрос, Крис: доведется ли нам подышать свежим воздухом на поверхности или все мероприятия будут проходить в подвалах, на манер Dungeon Keeper? Если же намечаются разборки на природе, то как это будет выглядеть — вроде двухуровневых карт AoW или както иначе?**

— Не волнуйтесь — будут и путешествия по всему миру, и битвы в подземельях и на поверхности. Забудьте про уровни и тому подобную ерунду — это один огромный фантастический мир.

**— Огромный — насколько? И какова будет его структура: система миссий или, о мечта, нелинейный gameplay?**

— Насколько?.. Тогда давайте употребим слово "продолжительный". Так вернее. Да, и к черту надпись "Loading"!

**— Будут ли события DS происходить в какой-нибудь известной вселенной (вроде AD&D) или вы создадите собственную? И если да, то получит ли она развитие после выхода игры?**

— Наша вселенная — собственноручной выделки. И все идет к тому, что она получит свое дальнейшее развитие — в будущих проектах и, конечно, expansion-паках.

**— "Только мысль о том, что страдание должно когда-нибудь кончиться, примиряет больного с жизнью", гласит учебник нервных болезней Михеева и Мельничука. Последний "запретный" УЧУ-вопрос: когда?**

— Когда-нибудь, Андрей, правда, когда-нибудь... Впрочем, просто ради смеха... как насчет осени-2000? Недостаточно точно? Ну извините, мы же говорим об игровой индустрии!..

Destination: ■ Divinity: The Sword of Lies

Черный пиар

# Не говори “гоп”, пока не слепишь “бету”

Александр **ВЕРШИНИН**

**Divinity: The Sword of Lies**

| | |
|---|---|
| ЖАНР | РПГ |
| РАЗРАБОТЧИК | Larian Studios |
| ИЗДАТЕЛЬ | не объявлен |
| СУТЬ | Попытка клонировать Diablo, смешав ее с Baldur's Gate. |
| ОСОБЕННОСТИ | Полное отсутствие каких-либо объективных данных о текущем состоянии проекта. |
| ДАТА ВЫХОДА | 4-й квартал 2000 г. |
| ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА | www.larian.com |
| ВЕБ-САЙТ ИГРЫ | www.larian.com/Site/Pages/projectc_intro.html |

Бельгийская (а точнее — бельгийско-русская) команда Larian Studios делает новую ролевую игру, получившую непростое название Divinity: The Sword of Lies. И это хорошо, ведь подавляющее большинство разработчиков RPG находится за океаном, в Штатах и Канаде. Проект уже пользуется умеренным интересом в игровых СМИ, медленно становится все более и более известным. Авторы обещают “невероятно глубокую сюжетную линию”, “потрясающе интерактивный мир” и “революционную систему развития skill'ов”. Боевая система “похожа на Diablo и Baldur's Gate”. Вид изометрический, движок поддерживает акселераторы. Облизываетесь?

## Многообещающие многообещания

“Здорово!” — закричат охочие до новинок поклонники РПГ. “Ммммм...” — задумчиво промычу я.

Собственно, на то есть причины. Студия Larian уже успела прославиться своим предыдущим ролевым проектом со столь же неоднозначным именем The Lady, The Mage, and The Knight. В течение года игра получала умеренно радостные превью, а потом вдруг... исчезла. Проект отменен, простите, ребята! Зато еще через несколько месяцев в новостях снова всплывает Larian, но уже со следующей ролевой игрой с рабочим названием “Project C”. Наконец, недавно широким массам было представлено окончательное имя — Divinity, и некоторые “детали” грядущего хита.

И опять никакой конкретики! Описания предельно расплывчаты и, при определенном умении, могут быть подогнаны под абсолютно любую игру любого жанра. К примеру, глубокий сюжет “будет вовлекать пользователя беседами с NPC или скриптовыми роликами”. Ново! К сожалению, авторы “пока не могут раскрыть суть сюжетной линии”. Ну ничего, ведь у нас есть и другая информация. А именно детали боевой системы и AI монстров.

По утверждениям разработчиков, противник в Divinity будет чертовски умен. Скелеты будут по собственному почину устраивать коварные засады в узких темных коридорах подземелий, а иногда даже попытаются загнать игрока в специальную камеру и запереть за ним дверь. Вдобавок ко всему, AI будет мыслить сразу несколькими категориями для каждого подконтрольного монстра: одиночной и коллективной. Иначе говоря, ваши враги смогут вести себя, как отряд “морских котиков”, действовать слаженно, выполняя каждый свою часть генерального плана нападения на несчастного, предусмотрительно запертого в клетке героя. Звучит заманчиво, но не слишком выполнимо. Особенно, если у каждой группы монстров должно быть несколько вариантов нападения, которые они готовят заранее, как домашнее задание. Даже исключительно человечные боты UT не обучены подобным фокусам.

Вы контролируете лишь одного героя, но к вам могут присоединяться NPC-персонажи. Командовать ими невозможно, да и действуют они самостоятельно — их



Крайний справа — Кирилл Покровский, “Ария”, классический состав, 1984 г.




По-видимому, та самая хваленая инициатива скелетов. Хотя сложно поверить, что место было выбрано ими самостоятельно, а не с помощью залетного дизайнера уровней.



▲ **Где-то мы уже видели эту ситуацию — тролль-на-мосту. Интересно, сможет ли здешний "Аватар" заболтать стража?**

участие в жизни партии заключаются в следовании за лидером, то есть вами. Причем если вам придется совсем плохо, NPC-союзники помогать не будут, это не их забота. Хорошенькая получается партия!

"Инновационная" система становления персонажа заключается в вынужденном двойном обучении заклинаниям. Найти и положить за щеку новый spell недостаточно — вам придется набрать определенное количество XP, чтобы он заработал. Около сотни различного рода умений (General, Weapon, Magic, Armor) образуют четыре независимых дерева, требуя изучения предыдущих skill'ов для доступа к последующим. Далее Larian потчует нас такой странной фразой: "Мы постараемся, чтобы игрок заметил, когда он осваивает следующий уровень в определенном ремесле". Гм, неплохая идея. Спасибо!

## По улицам слона водили

На официальном сайте Divinity: The Sword of Lies лежит совершенно гениальный образчик изящной словесности и обтекаемости форм. Местный FAQ. Примечательно, что ребята из Larian Studios сами задают себе требующие прямых ответов вопросы и сами же... максимально уклончиво отвечают на них. Графика? Будет красивой. Звук? Будет звучать, а музыка — играть (вот здесь, если честно, никаких сомнений — Кирилл Покровский, штатный лариановский композитор, выпускник Московской консерватории, в прошлом участник легендарных групп "Ария" и "Мастер". Есть вопросы?). Сюжет? Увлекательный. Какие виды умений будут? Разные. Какие виды оружия? Слишком много, чтобы перечислять. Как на игру влияют атрибуты персонажа? Мы постараемся, чтобы это было заметно. Интерфейс? Удобный и простой. Inventory? Из двух частей, с одной стороны "карман" с вещами, с другой "кукла" персонажа. Гениально, не правда ли?

Вывод: услужливый пиар опаснее врага. Судя по информации на сайте, парни всерьез озадачились проблемой вторичного открытия ролевой Америки. При полном отсутствии каких-либо доказательств реального существования ключевых игровых алгоритмов, за исключением нескольких шотов (хилых, не спорьте), поднятый вокруг Divinity шум кажется неумело поставленной рекламой финансово-информационной пирамиды. Вновь вспомнив безвременную кончину LMK после столь же усердного промоушена, хочется увидеть реальные факты. Или забыть о существовании феномена с говорящим именем Divinity: The Sword of Lies. Поживем — увидим.

## Виды на урожай–2000

Добрые издатели очень любят объявлять предположительные даты релизов своих игр. На середину февраля эти объявления, собранные нами в одну могучую кучку, выглядят так. (Стоит заметить, что дезорганизованные девелоперы, вроде Blizzard, постараются сделать все от них зависящее, чтобы уже через месяц этот список оказался неактуальным...)

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anachronox | ION Storm/Eidos | www.anachronox.com | 1 кв. |
| B-17 Flying Fortress | MicroProse | www.microprose.com | 2 кв. |
| Baldur's Gate 2: Shadows of Amn | Interplay | www.bioware.com/bgate2/index.html | 3 кв. |
| Black & White | Lionhead/EA | www.lionhead.co.uk/unshocked/bw/index.html | 2 кв. |
| Carmageddon III: Deathrace 2000 | SCi | www.sci.co.uk/Products/TDR2000/tdr2000.htm | 2 кв. |
| Civilization III | Firaxis | www.firaxis.com | 4 кв. |
| Daikatana | ION Storm/Eidos | www.daikatana.com | 1 кв. |
| Dark Forces III: Obi Wan | LucasArts | www.lucasarts.com | 4 кв. |
| Dark Reign | Activision | www.activision.com/games/darkreign | 2 кв. |
| Diablo 2 | Blizzard | www.blizzard.com/diablo2/ | 2 кв. |
| Deus Ex | ION Storm/Eidos | www.deusex.com | 1 кв. |
| Duke Nukem Forever | GT Interactive | www.gtgames.com | 3 кв. |
| Elder Scrolls III: Morrowind | Bethesda | www.bethsoft.com | 3 кв. |
| Everquest: Ruins of Kunark | 989/Verant | www.verant.com/products_kunark.html | 2 кв. |
| Evolva | Interplay | www.interplay.com/evolva/index.html | 1 кв. |
| Giants: Citizen Kabuto | Interplay | www.interplay.com/giants/ | 4 кв. |
| Gunship! | MicroProse | www.microprose.com | 1 кв. |
| Half-Life II | Valve/Sierra | www.sierra.com | 4 кв. |
| Halo | Bungie | halo.bungie.com | 4 кв. |
| Hitman: Codename 47 | Eidos | www.eidos.com | 2 кв. |
| Heavy Metal: F.A.K.K.² | G.O.D. | www.godgames.com | 2 кв. |
| HOMM3: Shadow of Death | NWC/3DO | www.3do.com/products/mmworld/ | 1 кв. |
| Heroes of Might & Magic IV | NWC/3DO | www.3do.com/products/mmworld/ | 4 кв. |
| Icewind Dale | Interplay | www.interplay.com/icewind/ | 1 кв. |
| Ka-52 Team Alligator | GT Interactive | www.gtngames.com/games/team_alligator/ | 2 кв. |
| Majesty | Cyberlore/Microprose | www.majestyquest.com | 1 кв. |
| Master of Magic 2 | MicroProse/Hasbro | www.microprose.com | 3 кв. |
| Max Payne | G.O.D. | www.godgames.com | 3 кв. |
| MDK2 | Bioware/Interplay | www.interplay.com/mdk2 | 2 кв. |
| Messiah | Shiny/Interplay | www.messiah.com | 1 кв. |
| Might & Magic VIII: Day of the Destroyer | 3DO | www.3do.com/products/pc/mm_destroyer/ | 1 кв. |
| Neverwinter Nights | Bioware/Interplay | www.neverwinternights.com | 4 кв. |
| NFS: Porsche Unleashed | EA | www.needforspeed.com/porsche/pc_descript.htm | 1 кв. |
| Nox | Westwood | www.westwood.com/games/nox/index.html | 1 кв. |
| Oni | Bungie | oni.bungie.com | 2 кв. |
| Outcast 2 | Infogrames | www.infogrames.com | 4 кв. |
| Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor | Stormfront/SSI | www.poolofradiance.com | 3 кв. |
| Privateer III | EA | www.ea.com | 2 кв. |
| Shogun: Total War | EA | www.totalwar.com | 1 кв. |
| Silent Hunter II | Mindscape | www.silenthunterii.com | 3 кв. |
| Soldier of Fortune | Activision | www.ravensoft.com/sof.shtml | 1 кв. |
| Star Wars: Force Commander | LucasArts | www.lucasarts.com/products/forcecommander | 1 кв. |
| Starlancer | Digital Anvil/Microsoft | www.starlancer.com | 2 кв. |
| Stonekeep 2: Godmaker | Interplay | www.interplay.com | 2 кв.* |
| Summoner | Volition/THQ | www.summoner.com | 4 кв. |
| Tachyon | NovaLogic | www.novalogic.com/games/tachyon | 1 кв. |
| Team Fortress II | Sierra | www.sierrastudios.com/games/teamfortress/ | 3 кв. |
| Thief II: The Metal Age | Looking Glass/Eidos | www.lglass.com/thief2/ | 1 кв. |
| Vampire: Masquerade Redemption | Activision | www.activision.com/games/vampire/ | 2 кв. |
| WarCraft III | Blizzard | www.blizzard.com/war3/ | 4 кв. |
| Warlords IV | Mindscape | www.mindscape.com | 3 кв. |
| Ultima Online II | Origin/EA | www.uo2.com | 3 кв. |
| X-COM: Genesis | MicroProse | www.microprose.com | 3 кв. |

*2001 г.

# Трой ХИРИ: Harpoon был первой стратегической компьютерной игрой, идущей в реальном времени

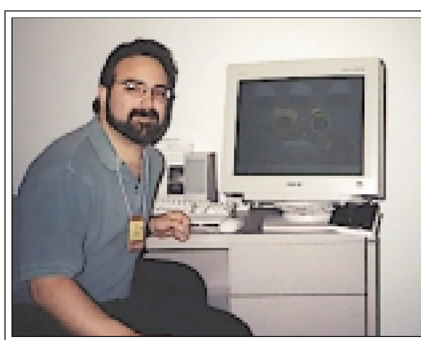
## Он научит нас моделировать вселенные симуляторов

**Его ставшие уже классикой хиты прежних лет незнакомы разве что грудным детям. Грядущие шедевры маэстро (Harpoon4 и Destroyer Command, о котором см. здесь так много и красиво), мы уверены, отольются ему золотыми буквами на борту каждого танка, эскадренного миноносца и подводной лодки. Словом, один из самых заслуженных ветеранов компьютерной симуляции Трой ХИРИ (Troy Heere), чье интервью вы сейчас будете читать, нуждается в нашем представлении не больше, чем, прости господи, какой-нибудь Билли Клинтон, их (и его, конечно) президент.**

Кстати! Круг общения непробиваемого и непотопляемого "симулянта" ограничен исключительно его друзьями со времен учебы в университете Южной Калифорнии, ставшими впоследствии коллегами по индустрии. Мистер Трой практически не дает интервью — ибо журналистов на дух не переносит. Но нам, команде специального назначения под кодовым названием Game.EXE, он отказать не смог (только попробовал бы!). Наши методы взятия в плен и ведения *форсированного* допроса ему пришлись по душе. Протокол перед вами. Внимайте, друзья.

**DESTROYER COMMAND**

| | |
|---|---|
| Жанр | Симулятор надводного корабля |
| Разработчик | Ultimation |
| Издатель | SSI |
| Суть | Destroyer — значит "эсминец". Один из самых реалистичных симуляторов надводных кораблей за всю историю жанра. Надо ли еще что-то добавлять? |
| Особенности | Серьезные стратегические элементы, "полудинамическая" кампания, множество исторических сценариев, сотни различных типов кораблей, погодный фактор... |
| Дата выхода | 2-й квартал 2000 г. |
| Веб-сайт игры | www.ultimation.com/destroyer.htm |
| Веб-сайт разработчика | www.ultimation.com |
| Веб-сайт издателя | www.ssionline.com |



**Game.EXE:** Ваше имя, звание, должность?

**Трой ХИРИ**: Имя мое вы уже знаете, звания разные я сам себе по сто раз на дню присваиваю, тружусь в должности капитана сей посудины, программного инженера и продюсера по совместительству.

**.EXE**: В каком подразделении служите?

**Т.Х.**: Недоукомплектованный частный взвод Ultimation Inc. Я его в 1997 году основал вместе с другом Дэйвом Брингхерстом (Dave Bringhurst).

**.EXE:** С какими целями оказались на нашей территории?

**Т.Х.:** Нахожусь в творческих поисках лучшего на сегодня имитатора жизни и поведения, то бишь симулятора, линейного корабля.

**.EXE:** До взятия вас в плен мы почти не видели симуляторов надводных кораблей. К какому кораблю приписаны в настоящий момент?

**Т.Х.**: Destroyer Command.

### Destroyer — значит "эсминец"

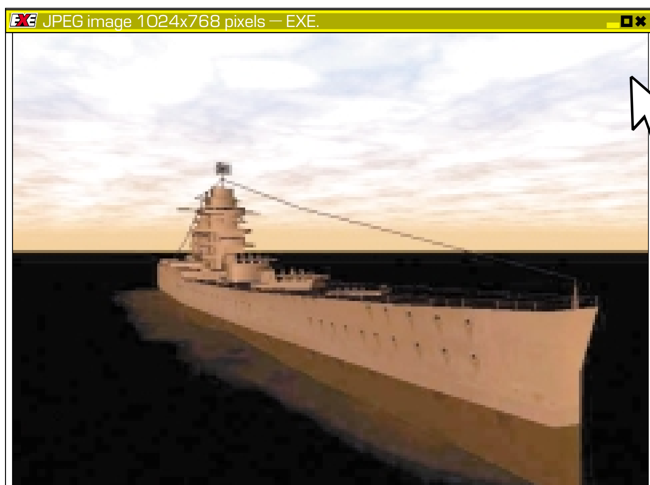
...Эсминец типа "Флетчер". Две тысячи тонн, летящие по океану с тридцатипятиузловой скоростью. Пять стволов главного калибра, торпедные аппараты, глубинные бомбы...

Игр, в которых изображаются эсминцы, довольно много. Но если рассматривать действительно серьезные симуляторы, где все показывается на уровне рукояток машинного телеграфа и экрана радара, то окажется, что таких нет! Если не считать Wolfpack от NovaLogic, а этому изделию скоро стукнет десять лет.

Итак, Destroyer Command (DC) уникален просто в силу жанровой принадлежности. Но дело не только в этом.

Это еще и один из самых реалистичных морских симуляторов. Обратите внимание хотя бы на то, как здесь оформлен процесс глубинной атаки. Задействованы и бомбометы, и кормовой бомбосбрасыватель; для каждой глубинной бомбы в серии можно указать глубину подрыва. Разумеется, всем этим дело не исчерпывается. Такая же детальность соблюдена и в изображении торпедных атак, и в том, как работает виртуальная корабельная артиллерия (включая зенитные автоматы).

Но нужно помнить, что в подчинении у командира находится экипаж. Многое из перечисленного выше можно будет оставить на долю AI, дав ему некоторые общие указания. А если хотите, можете заниматься всем лично.




В реальных исторических ситуациях эсминцы редко действуют в одиночку...

Главный герой игры, вид с левого борта. Интересно, как сильно волнение влияет в данном случае на скорость корабля?

**.EXE**: Веселое название. То, что нам известно из прежних донесений разведки (Task Force 1942, Great Naval Battles), больше напоминало стратегии. Как бы вы определили, где заканчивается стратегия и начинается симулятор? Где будет проходить эта граница в Destroyer Command?

**T.X.**: Так как в морских сражениях с каждой стороны обычно принимают участие многочисленные боевые единицы, образующие ударную группу или конвой, то и игры, в которых имеются военно-морские подразделения, обязательно должны иметь возможность управления многими кораблями. В стратегиях хорошо реализован интерфейс управления, в силу чего именно такая модель применялась в играх вроде TF1942 и Harpoon. На основании интерфейса и характера выполняемых действий можно смело утверждать, что по сути Harpoon был первой стратегической компьютерной игрой, идущей в реальном времени.

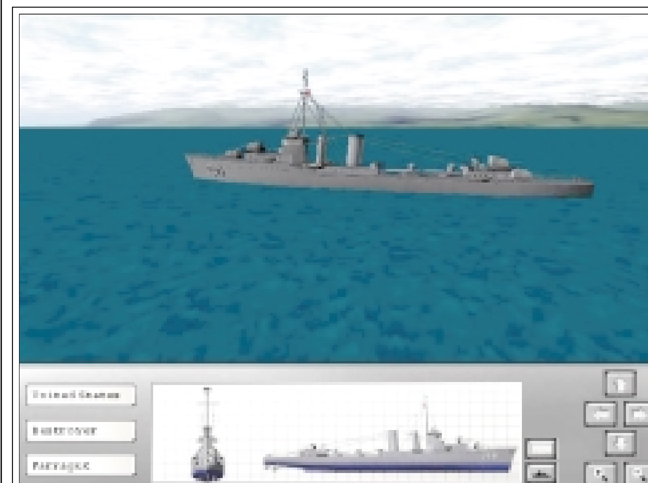
Впрочем, в отличие от большинства RTS, в Destroyer Command (да и в Harpoon тоже) используется детальная физическая модель всех подсистем корабля, включая средства обнаружения, оружие, двигатели и броневую защиту. Если вы преследуете цель воссоздать исторические сражения, то надо использовать достойные реалистичные модели. Иного пути хоть сколько-нибудь испытать на себе реализм боя просто не существует.

Симуляторы подводных лодок, возможно, первыми отошли от канонов стратегических игр. Silent Hunter — классический пример такого отхода. В Destroyer Command мы попытались применить модель, уже использованную в Silent Hunter, и обеспечить детальный доступ ко всем подсистемам корабля и оружию.

Вместе с тем мы также понимали, что не менее важным компонентом игры является управление эскадрой миноносцев. В реальных исторических ситуациях эсминцы редко действуют в одиночку, и в истории ВМС США они обычно выполняли оперативные задачи в составе целых дивизионов или эскадр. Поэтому нам было необходимо сохранить некоторые стратегические элементы управления, которые мы воплотили в интерфейсе CIC (боевого информационного центра).

**.EXE**: Насколько достоверно в Destroyer Command моделируется динамика движения корабля? Если на Тихом океане мы попадем в тайфун, то сможет ли наш эсминец перевернуться или разломиться на волне?

**T.X.**: Надеюсь, наше моделирование динамики движения корабля вас не разочарует. Нам удалось создать вполне удачные модели плавучести и волнового воздействия на корабли; на мой взгляд, весьма благополучна и погодная модель, учитывающая подвижные штормовые системы, которые оказывают значительное воздействие на состояние океана и видимость. Корабль может заполниться водой и пойти ко дну, оказавшись в бушующем океане. Он также может довольно реалистично опрокинуться и разломиться от торпедных попаданий или от огня орудий.



**.EXE**: То, как в Destroyer Command изображается артиллерия, торпеды и глубинные бомбы, действительно впечатляет...

**T.X.**: Именно, не надо забывать о зенитных орудиях! Их есть у нас: 40-миллиметровые "Бофорсы" и 20-миллиметровые "Эрликрны". Игрок сможет стрелять из них по приближающимся самолетам противника. Особенно захватывающей будет ситуация, когда на вас нападает звено самолетов-камикадзе: вам непременно надо сбить все самолеты, прежде чем они врежутся в ваш корабль.

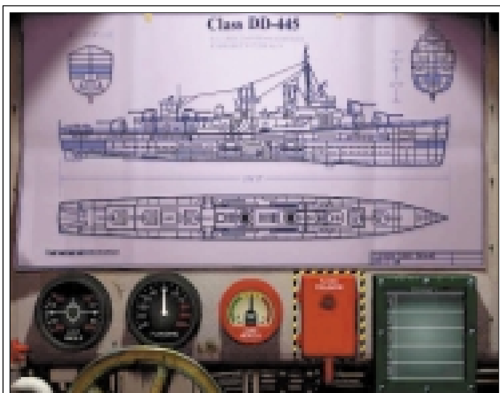
**.EXE**: Самолеты-камикадзе? Давненько мы не общались с этой публикой... А как насчет менее традиционных видов нанесения повреждений? Сможем ли мы, например, таранить немецкую подлодку? И какой ущерб она от этого получит?

**T.X.**: Что касается тарана подводных лодок, то, конечно же, эта возможность обязательно будет! Но вы должны действовать предельно быстро, мы используем очень продвинутый AI, который мгновенно "подготовит" субмарину к срочному погружению, если вы замешкаетесь. Моделирование повреждений все еще дорабатывается, никаких зами-

## Симулятор или стратегия?

О DC говорят не иначе, как о симуляторе. Это правильно. Но при всем том в нем есть достаточно серьезные стратегические элементы. Стратегия начнется с того момента, когда вы получите под свое командование дивизион эсминцев (четыре корабля), и продолжится, когда дивизион превратится в эскадру (там эсминцев целых восемь). Впрочем, от всяческих повышений можно отказываться — в том случае, если вы хотите до тонкостей изучить все устройства вашего кораблика.

А возможностей для этого будет предостаточно. Чем хорош эсминец — это абсолютно универсальный корабль. Преследование подводных лодок (как вариант — лодок, которыми командуют вполне живые люди, на свою беду решившие поиграть в Silent Hunter II). Кстати, потопление подводной лодки будет оформлено так, как полагается: на поверхность всплывают пузыри воздуха, масляные пятна, мелкие обломки. Что там будет еще? Торпедные атаки (надежность американских торпед в начале войны отражена вполне достоверно). Артиллерийские бои с вражескими кораблями и обстрелы береговых объектов. Действия в составе эскадр (помните, как все было обставлено в Fighting Steel? правильно примененные эсминцы могли нанести страшный ущерб врагу любого класса, даром что топились одним выстрелом главного калибра линкора). Вот так.




ли разницу между Счастливыми Временами и той ситуацией, которая сложилась к концу войны?

**T.X.**: Как я уже сказал, мы отслеживаем фактические даты потерь кораблей, а также потери, понесенные в рамках конкретных кампаний. Потопленные корабли в игре больше не появятся, — в отличие от кораблей, которые были повреждены. Последние, спустя некоторое время, необходимое для их ремонта (оно зависит от степени полученных повреждений), снова будут введены в строй.

Что касается достоверности расстановки боевых сил, все это, на мой взгляд, неплохо прописано в сценариях каждой кампании. Не забывайте, что Destroyer Command — это игра, и ее сценарии должны быть интригующими, интересными. Многое из того, что происходило в конце войны, определялось значительным превосходством объединенных ресурсов союзников, не говоря уже о возросшем опыте в проведении стратегических операций против подводных лодок и применении новых технологий. Наша задача состоит в том, чтобы сбалансировать эти исторические реалии; и естественно желание предложить игрокам приятное развлечение. Надеюсь, мы сумеем доставить удовольствие и вызвать твердое ощущение "настоящести" происходящего...

**.EXE**: Что ж, будем посмотреть... А в какой мере вы планируете изобразить рутинные процедуры, которые в морских симуляторах так редки? Скажем, придется ли нам заниматься швартовкой эсминца на базе?

**T.X.**: Вероятно, нет. Излишняя детализация в симуляторах сбивает основной фокус игры. В Destroyer Command это морское сражение, а не управление кораблем. Управление кораблем становится важным при выборе правильного маневра в ходе боя, но — швартоваться?.. Зачем это игроку, tovarish?

**.EXE**: Ну вот, вы и обиделись. А ведь мы всего лишь задали рутинный провокационный вопрос. Этому на первом курсе разведшколы учат. Но, признайтесь, швартовка возможна? В принципе?

**T.X.**: Любая игровая конструкция — это компромисс, который призван сбалансировать имеющиеся ресурсы с запросами разработчиков и желаниями аудитории. Если бы нам предложили смоделировать процесс швартовки корабля во всех мельчайших деталях, то тогда нам пришлось бы пожертвовать кое-чем более важным. Самонаводящимися торпедами, например. Да дайте нам время и деньги, мы вам такого наворочаем, сами не обрадуетесь!..

**.EXE**: Ой, нам уже страшно!

**T.X.**: ...Но, увы, у нас нет ни того, ни другого.

**.EXE**: Это больше похоже на правду... Давайте-ка поговорим о театре военных действий. Будет ли нам доступна вся Атлантика (как в Aces of the Deep), или речь пойдет о некоторых ее районах, в которых мы будем оказываться в начале миссии (как в Silent Hunter)?

**T.X.**: В игре используется огромная база данных о поверхности Земли, с помощью которой генерируются карты и трехмерные модели местности. Наша цель заключается в том, чтобы дать дизайнерам полную свободу перемещаться в любом направлении. У нас есть разные сценарии. В одних надо пересечь Северную Атлантику, другие предполагают переход из Англии в Мурманск, в третьих придется вести боевые действия на всем протяжении от побережья Вирджинии до Панамского канала. Кроме того, есть сценарии операций, ведущихся в Тихом океане повсеместно, от Гавайев до Явы, от Алеутских островов до Новой Гвинеи. Вам будет просторно, парни.

**.EXE**: Мы уже знаем, что нам придется работать во взаимодействии с тяжелыми кораблями. А увидим ли мы свои авианосцы? Сможем ли мы наблюдать за воздушными боями?

**T.X.**: В Destroyer Command имеется много типов кораблей, есть и авианосцы. В задачу эсминцев входила и противовоздушная оборона, поэтому вашим кораблям придется часто отражать атаки авиации противника. Но наблюдать за воздушными боями во всех их красочных деталях вам, вероятно, не придется, так как наш фокус — это все-таки взаимодействие авиации и надводных кораблей. Однако мы намереваемся использовать самолеты-разведчики для сбора разведывательной информации, которая будет докладываться игроку, и именно эти самолеты будут играть важную роль в противолодочных и некоторых других операциях.

**.EXE**: Как будет расти квалификация экипажа? Будет ли уровень профессионализма команды "одним на всех"? На чем это отразится?

**T.X.**: Моделирование опыта экипажа — это как раз то, что мы еще только примеряемся сделать в игре. Честно говоря, уровень детализации будет зависеть от времени и ресурсов, которыми мы будем располагать в период завершения проекта. По крайней мере у нас будет некий повышающийся со временем индекс "умений" экипажа, который будет воздействовать на все сферы поведения корабля. В идеале мы хотели бы иметь подобный индекс для каждой из подсистем корабля, который увеличивался бы в зависимости от того, как часто эти подсистемы используются. Но идеалы — это одно, а возможности — совсем другое.

**.EXE**: Хорошо понимаем вас, Трой. И последний вопрос. В перспективе Destroyer Command будет взаимодействовать с Silent Hunter 2. Каково, по вашим прогнозам, будущее концеп-

нок и проблем на этом направлении не предвидится.

**.EXE**: Совершенствуется ли с ходом войны оружие противника? Есть ли у нас, к примеру, шансы получить в борт акустическую торпеду T5 (не хотелось бы, но ведь инетерсно!)?

**T.X.**: Наличие или отсутствие определенных систем вооружения будет напрямую зависеть от даты выполнения задания — этот блок информации очень скоро будет вставлен в игру. Мы тщательно контролируем появление определенных кораблей в кампаниях, основываясь как на фактической дате, когда они были выведены из строя, так и на том, были ли они затоплены или получили повреждения в конкретной операции. С самонаводящимися торпедами бороться можно, не волнуйтесь; мы собираемся очень внимательно отнестись к новым видам оружия и исторически достоверно ограничить их распределение в кампаниях.

**.EXE**: Значит, в режиме кампании отразится то, как с ходом войны менялась расстановка сил... Это правильно. А вот если мы будем сражаться с немецким подводным флотом, то почувствуем

### Корабль в океане

Говорят, что кампания будет "полудинамической". Можно предположить, что это будет нечто вроде того, что было в Silent Hunter, — правда, эсминцы выходят в море не на свободную охоту, а с четко определенным заданием. Видимо, задания будут неповторимыми, но изменить результат войны мы все же не сможем (да, кстати, забыл упомянуть, что выходить в море нам придется исключительно под американским флагом — зато на двух океанах). Впрочем, опять же, как и в Silent Hunter, в игру будет введено множество исторических сценариев. В DC смоделировано около сотни различных типов кораблей. Причем некоторые корабли "собраны" индивидуально — если они имели специфические особенности, выделяющие их из серии систершипов.

ции слияния симуляторов различных жанров? Как вы полагаете, возможно ли образование единой игровой вселенной, и если да, то когда это сможет произойти? Вас ведь не страшат глобальные проекты?

**Т.Х.**: Надеюсь, вы догадываетесь, что при слиянии симуляторов могут возникнуть многочисленные проблемы разной степени сложности. Особенно это относится к тем случаям, когда симуляторы произведены сторонними командами. Если же говорить более конкретно, об Ultimation, то у нас крепкие рабочие отношения с разработчиками Silent Hunter, и мы уже давно совместно используем код и базы данных. Отсюда и надежда, что все пройдет гладко.

С практической точки зрения, создание игровой вселенной на основе симуляторов — задача отнюдь не невозможная, учитывая современные технологии. Самой сложной проблемой, которую придется решать при этом, станет превращение такой вселенной в действительно захватывающее место для игры. Сдается мне, здесь будет где развернуться дизайнерам игр. Главное — правильно определиться с тем, из чего будет формироваться игровая ситуация в подобного рода проекте.

**Один из реальных исторических сценариев времен второй мировой войны.**



**Артиллерийские бои с вражескими кораблями и обстрелы береговых объектов, действия в составе эскадр, преследование подводных лодок... Абсолютно универсальный корабль!**



Например, в Quake, Unreal etc. все игроки в принципе находятся в одинаковом положении, и стратегия игры для всех пользователей заключается в поиске лучшего оружия. В боевых же симуляторах надо управлять подразделениями различных родов войск. Вы пытаетесь смоделировать общевойсковую операцию, в которой различные подразделения взаимодействуют друг с другом. В идеале они функционируют, как настоящая группа войск. А это более сложная проблема, чем может показаться на первый взгляд. Но вам, .EXE, я раскрою секрет. Слушайте внимательно, что надо сделать:

1. Смоделируйте субординацию и порядок отдачи приказов так, чтобы подразделения могли координировать свои усилия, а игра не превращалась в неконтролируемую резню. Неуправляемое кровопролитие хорошо для Quake, но не для реалистичного боевого симулятора. Необходим достаточно мощный интерфейс управления, должны существовать протоколы для передачи приказов каждому из подразделений.

2. Предусмотрите всевозможные комбинации игроков. К примеру, в единой игровой вселенной задействованы симулятор эсминца, авиасимулятор и симулятор подводной лодки. Допустим, в какой-то момент в игру одновременно вступают: один игрок, выбравший эсминец, один игрок, выбравший самолет, и целых двенадцать игроков, пожелавших управлять подводной лодкой. Как вы будете тогда действовать? Да, это крайний случай, но что-то надо придумать, чтобы гарантировать каждому, кто захочет сыграть в подобной вселенской игре, что у него будет такая возможность, а игра доставит ему удовольствие.

3. Генерируйте такие сценарии военных операций, которые достаточно правдоподобны для данной комбинации игроков и типа предполагаемой игры. Сочинение сценариев для одиночных игр довольно непростое занятие. Создание правдоподобных сценариев для боевой операции, в которой участвуют подразделения различных родов войск, да еще с различными комбинациями игроков, — задача куда более сложная! Надо будет, конечно, установить некоторые ограничения, чтобы процесс оставался управляемым.

В комбинированной вселенной Destroyer Command/Silent Hunter мы нашли классическое решение: эсминцы и подводные лодки всегда борются друг с другом, а нам остается лишь тщательно прописать сценарии для определенных комбинаций игроков. Применяемый интерфейс — лишь начало долгого эволюционного процесса, в конце которого мы сможем увидеть тот тип интерактивного поля боя, о котором мечтаем. Программные разработки Ultimation сделали возможным техническое слияние различных типов симуляторов в единой вселенной. Но прежде чем мы сможем вести боевые действия на более широком электронном театре, надо будет решить несколько немаловажных сценарных вопросов...

**Допрос снимали**:
Старший следователь Главной военно-морской и военно-воздушной прокуратуры х-т **ЛАМТЮГОВ** и дежурный офицер Главного разведуправления Генерального штаба м-л **НОВИКОВ**.



## Погода, топливо, релиз

Итак, еще один динамический элемент. Погода. Движущиеся фронты; имитация погодных условий на подобном уровне встречается крайне редко. Как и в Silent Hunter, погода будет влиять на вашу максимальную скорость и мешать обнаружению вражеских кораблей.

Ну и конечно, нельзя не упомянуть о самих театрах военных действий. Сплошная вода? Как бы не так. При моделировании и океана, и берега использовалась USGS — всемирная географическая база данных с разрешением в тридцать секунд.

Некоторые моменты еще не определены до конца. К примеру, то, как меняется опыт команды и накапливается ее усталость. Или взаимодействие эсминцев с авиацией в составе поисково-ударных групп. Или то, будут ли эсминцы пополнять запасы топлива, не заходя на свои базы (а в жизни им частенько приходилось “присасываться” к крупным кораблям своей эскадры). Кое-что заслуживает отдельного рассмотрения — скажем, модель повреждений и то, как с этими повреждениями будут бороться аварийные партии. Короче, интересных мест тут много.

Но главное, опять же, — Destroyer Command будет принадлежать к абсолютно уникальному жанру. Симулятор надводного корабля!

Второй квартал нынешнего года. Жду не дождусь.

# Сакральный дискурс

Андрей ОМ

## Космонавты, титаны, колосники, коротышки, грузины

**O.R.B.**

**ЖАНР** 3D space-combat strategy

**РАЗРАБОТЧИК** Strategy First

**ИЗДАТЕЛЬ** Strategy First

**СУТЬ**
Эти люди делают не Игру Нашей Мечты, а Homeworld нашей мечты — они опоздали на год. Впрочем, не стоит отчаиваться: туманности станут еще красивее, а инверсионные следы — жирнее. Кроме расписных астероидов в наличии две расы, полное трехмерье, формации, два различных дерева технологий (по деревцу на расу) и вроде бы даже баланс сил и система waypoints.

**ОСОБЕННОСТИ**
Multiplayer на 8 игроков; войска можно будет достаточно тонко настроить под свои индивидуальные надобности; система лидеров базируется на аналогичной в Disciples etc.

**ДАТА ВЫХОДА** сентябрь 2000 г.

**ВЕБ-САЙТ ИГРЫ** www.o-r-b.com (пока не работает)

**ВЕБ-САЙТ ИЗДАТЕЛЯ** www.strategyfirst.com

Если верить товарищу Монастырскому (не буду уточнять, кто это, ладно?), перечисленные выше пять категорий суть "бесплотные чины советского коллективного сознательного, которые представлены в архитектурно-парковом сакральном дискурсе ВДНХ". И то верно.

**Космонавты** Это вовсе и не клон. Это просто совпаденье. Никакой не плагиат. Повторяйте десять раз.

Strategy First — явление дикое, но симпатишное. Как выпустят что-нибудь — так просто ложись в гроб на добровольной основе. Сначала Clans — мы даже не стали обращать на ЭТО внимание, что само по себе является смертным приговором. Затем Man of War II — кромешный ад, о котором моим глазам физически больно вспоминать. Его еще угораздило выйти день в день с Dungeon Keeper 2 — игрой совершенно безыдейной, но невменяемо красивой по тем далеким временам. Потом Disciples (см. типа Тему номера и конкретно номинацию "Левая резьба") — желчь пополам с лисьим ядом, которой наполнены наши табельные "Паркеры" с платиновыми перьями, от неожиданности свернулась и засахарилась. Впрочем, эту историю вы и сами знаете из нашей повести временных лет.

Однако закончим исторический экскурс. В эту самую минуту Strategy First изготавливает HW-клон/киллер (на самом-то деле, 3D space-combat RTS, но об этом чуть ниже) под названием O.R.B. Никакого отношения к британской электронной сцене: это расшифровывается всего-навсего как Off-World Resource Bases. Коротко о сюжете: это довольно-таки маразматическая история о том, как в процессе дОбычи полезных ископаемых из пояса астероидов две высокоразвитые расы обнаружили, что все это время находились в одной берлоге подобно двум медведям. Разборка, я не устаю повторять, неизбежна.




▲ **Relic следовало бы защитить свои астероиды копирайтом. А то будет вот что.**

Вы смотрите на скриншоты и видите Homeworld. Хочется протереть глаза и попросить кого-нибудь о хорошем пинке, но видение никак не желает исчезать. Инверсионные следы, бэкграунд, ресурсосодержащие астероиды — все это здорово похоже на какую-нибудь бойкую Total Conversion. И тут на сцене появляется PR-отдел Strategy First в полном составе, который начинает заклинать интересующихся коронной отмазкой следующего содержания: дескать, проект был в разработке уже два года, поэтому клоном HW считаться не может ну никак. Самое интересное, что такое же оправдание избрали себе еще два записных клонмейкера: ThrushWave со своим Rift и бодрые старикашы "Симон-унд-Шустер" с их Conquest Wars.

Ну и не смешно.

**Титаны** Названия рас Alyssians и Malus не говорят вам абсолютно ничего, и это совершенно неудивительно. Они только что придуманы Strategy First. Корабли Alyssians (в дальнейшем панибратски — A) смогут похвастаться повышенной скорострельностью, маневренностью и меткостью — но и более высокой стоимостью производства. В свою очередь, посудины их оппонентов M будут тяжело бронированными массивными левиафанами, страдающими хронической неповоротливостью. Ну и огневая мощь — будьте любезны. Иными словами, налицо попытка сбалансировать противоборствующие стороны вместо простого и изящного решения раскрасить их в разные яркие цвета (толстый намек на Relic, совершенно верно). "В чем же проблема? — спросит пытливый читатель. — Ведь в низменных ЦыЦклонах отдельные умельцы умудрялись сбалансировать и по три национальности..." Да, но там было одним измерением меньше.

Всего намечается пять типов юнитов, обладающих параметрами "скорость", "броня", "маневренность", "огневая мощь" и "стоимость". Первый тип — орбитальные ресурсодобывающие станции, в честь которых и назван проект. Чудовищные соору-

жения будут крутиться в вакууме, исправно добывая минералы, клепая истребители и разрабатывая новые смертоубийственные апгрейды. Далее следуют Battle Cruisers (он сказал StarCraft, Бивис?!), этакие планетарные разрушители и авианосцы два-в-одном, о которых Strategy First распространяется исключительно громким таинственным шепотом. Третий тип — Destroyers. Совершенно верно, эсминцы. Сюда же относятся support corvettes, escort shuttles, science vessels и проч. Если вам это что-то напоминает, то... То вы ошибаетесь. Четвертому типу принадлежат разнообразные модели истребителей, а пятому — мелкие пакостные юниты, похищающие, минирующие и иным образом выводящие из строя вражьи корабли.

Да, и еще — самое смешное. Будет как минимум одна враждебная всему прочему чужая раса. С кораблями — какого?.. правильно, органического происхождения. И как только они не стесняются такое озвучивать!

**Колосники** Боевые единицы типа "флот" будут управляться лидерами. Встречайте элемент РПГ — теперь и в безвоздушном пространстве в новой упаковке с красной крышкой! В этой части текста главное не свалиться со стула, уважаемые читатели. Привяжите себя к мачте, подобно Одиссею, и внемлите: система лидеров базируется на аналогичной в Disciples! Каждый предводитель команчей набирается в бою ума-разума и постигает новые для себя умения, количество и спецификации которых будут зависеть от личных качеств избранных нами персонажей. Обещаны офицеры в диапазоне от типажа "упалотжался, когда разговариваешь со старшим по званию" до голубоглазых обаяшек с харизмой до пола. Соответственно, эскадры под их предводительством будут либо рваться в бой, несмотря на, либо в организованном порядке отступать при виде превосходящих сил супротивника. Evasive tactics enabled, и всякое такое. Кстати, командиры — единственное, что будет следовать за нами из миссии в миссию.

**Конкурс для внимательных читателей. Где у избушки перед, а где дюзы? Нашедшего просьба вернуть за приличное вознаграждение.**

Впрочем, все вышеперечисленное так или иначе наличествовало в HW — игре, На Которую O.R.B. Совершенно Не Похожа. А вот система waypoint'ов в трехмерном пространстве будет стопроцентным новшеством: так, например, кораблю можно будет приказать следовать курсом, параллельным курсу какого-нибудь астероида, тем самым скрываясь от вражьих станций слежения. Также в ассортименте rally points и patrol lines.

Управление здесь вообще занятное. Войска можно будет достаточно тонко настроить под свои индивидуальные надобности: вместо того чтобы устанавливать всем и каждому уровень агрессивности, а потом бросать войско с песней погибать за Родину, за Путина (извините), просто указать каждой конкретной группе юнитов оптимальный алгоритм поведения. Типа: атаковать только определенный тип врагов, отступать при таком-то количестве повреждений и так далее.

**Коротышки** Без формаций и инверсионных следов, конечно, не обойдется. А я ведь знал. И я вас предупреждал. А впрочем, что уж теперь...

В отличие от, здесь дерево наук будет у каждой расы уникальным. Заполучить особо симпатичную модель вражеского авианосца цвета "Пинжак От Версачи" с тонированными стеклами и сиди-чейнджером, впрочем, будет возможно. Для этой цели существуют упоминавшиеся выше злобные карлики Commandos, которые будут десантироваться прямо на броню противника и обтяпывать там свои темные дела. Также возможно будет попользовать технологии непременных в нашем деле Древних Рас (их, сами понимаете, мать). Ах да, практически все апгрейды будут отображаться на моделях кораблей. Это хорошо.

Что же касается логики построения кампании, то здесь нас ждет



тягостное молчание девелоперов, замаскированное под строгую секретность. Дескать, сюжетная линия при игре за две расы будет сходной, но наличие разного дерева технологий... бла-бла-бла... наложит отпечаток и повысит replayability.

Ах да, еще multiplayer на 8 игроков. Strategy First намерена изобрести какие-то невероятные опции для coop play — что ж, флаг им в.

**Грузины** Мы сделаем вот что. Для "случайных игроков и читателей" и тех, кому за 80 или до 9, у нас есть благоприобретенная колоночка "Суть" (см. "системную" плашку). Там простыми и доступными словами на пальцАх объясняется, что в игре рулез, а что лажа (тьфу). Возможно, в скором времени мы начнем издавать "Суть" отдельным журналом. Назовем как-нибудь типа "УЧУ для дегенератов" или "Тебе, дебилушка" и заживем припеваючи. Так вот, потенциальных потребителей такого .EXE Lights настоятельно попрошу с этого самого момента закончить чтение данного текста. А с оставшимися мы немного побеседуем повзрослому.

Летом сего года нас ждет нечто невероятное: все HW-клонмейкеры нацелились выпускать свои творения именно в это время. Конечно, вполне может приключиться недетская неожиданность, подобная той, которой не избежали Трехмерные С Мозгами (Braveheart — фальстарт, Shogun — см. вокруг, все остальное тихо скончалось), но мне хочется верить, что все получится. Даже просто следуя теории вероятности, у кого-то из них должно получиться. У ThrushWave — при всем нашем уважении, маловероятно. HW для бедных, извините, по субботам не подаем. "Симон с Шустером", конечно, могли бы спасти ситуацию, но лицензия Star Trek убила уже не одну игру и явно не намерена умерить свои аппетиты. А вот у Strategy First, Компании С Красивым Логотипом, в свете Disciples может и получиться нечто любопытное. Ждем E3 — там должно появиться играбельное демо.

Засим позвольте откланяться.

**Судя по выражению лица пионера в левом верхнем углу, это летят миротворческие силы.**



# Толика хлороформа для полного счастья

## О времена, о нравы!

Господин **ПэЖэ**

**Picassio**

**Жанр:** клон Thief

**Разработчик:** Promethean Designs

**Издатель:** не объявлен

**Суть:** Быстренько превращаемся в вора-профессионала, обвешанного техническими игрушками и ворующего многомиллионные полотна старых мастеров.

**Особенности:** Кроме стандартных для недавно родившегося жанра охранников нас будет сопровождать компьютерный соперник-вор, охотящийся за той же самой вещью. В борьбе с ним все позволено.

**Дата выхода:** 2001 г.

**Веб-сайт разработчика:** www.prodesigns.com

**Веб-сайт игры:** www.prodesigns.com/picassio/index.html

Журналистская жизнь нелегка, хоть вы можете в это и не поверить. Вечная гонка за "новостями", которые на поверку оказываются всего лишь ловким маркетинговым трюком очередного нечистого на руку разработчика, жаждущего славы. А не напишешь об очередной "псевдоновости" или отстойной игре — и читатели, любимые мои читатели, безмозглые и легковерные, первыми подумают: "Совсем старик головой ослабел — вон, все вокруг уже отчитались, а он молчит, тормоз эдакий, небось, и не слышал о такой кульно-рулезной игрухе". И что прикажете делать?

Мы в редакции давно уже мечтаем завести особую колонку: "Игры, о которых мы знаем, но писать не хотим, ибо отстой", призванную сильно помочь с местом под интересные материалы. А пока не сделали — придется честно отписываться, с фактами и примерами. Те, кто способен поверить боевому питекантропу с шотганом наперевес на слово, дальше могут (и я им это советую) не тратить свое драгоценное время на чтение этой заметки. Кроме дешевого стеба над еще более дешевой игрой вы тут ничего не найдете. Ну хорошо, пару абзацев в самом конце, но ни строчки более.




**Полигон раз. Полигон два. Я начинаю верить, что это не будет тормозить на любимой народом "Дэнди".**

Пара слов для казуалов, пропустивших предыдущий абзац из-за длинных и занудных слов и предложений. Я — честен. Беспристрастен. Справедлив и неподкупен. Чем и горжусь. И первый же взгляд на www.prodesigns.com/, сайт, полностью сделанный (и графика, и текст, и HTML) одним бездарным человеком, разом убедил меня, что игра провалится. Люди, которые настолько жадны, просто патологически жадны, что не способны даже заполнить самый убогий на моей памяти сайт содержимым (и при этом нагло демонстрируют пустые странички с веселыми надписями: "когда-нибудь здесь будут скриншоты, а здесь AVI'шки, а сюда попадет демо-версия"), ни-ко-гда и ни-че-го пристойного не сделают, это я вам как доктор обещаю.

Продолжаем разговор. Для пэтэушников, пропустивших и предыдущий абзац из-за слов "патологически" и "демонстрируют". Вы все равно пропустите и этот абзац, из-за них же, родимых, так что читайте сразу следующий — там все коротко и ясно. А остальным напомню: вы сами выбрали свою судьбу, в начале вас предупреждали. ЭТО продлится до конца текста.

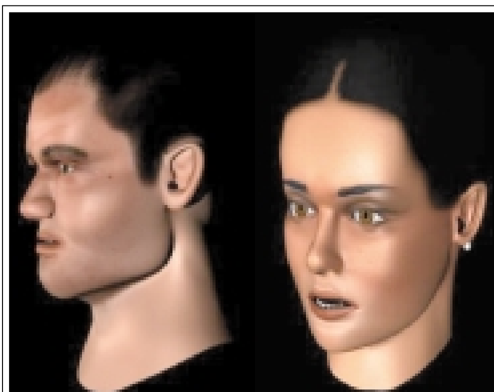
А теперь, в натуре, по-пацански. Игра будет полным отстоем. Перец упадет и не встанет больше никогда. И это не клево. А бакланам-авторам не даст ни одна телка, даже с маленькими сиськами. Понятно, Бивис? Хехе-хе... А я еще одно слово знаю про эту игру, его братья Юкки употребляют, значит, и мне можно, хоть и длинное: антисексуально!



**Не удивляйтесь, ну пожалуйста, не удивляйтесь. Именно так выглядят музейные сторожа. И именно так выглядят эти убогие текстуры.**




Всем уже в одном месте (а вовсе даже не в зубах, процесс пищеварения постепенно продвинул от зубов — и дальше) навязла моя страсть цитировать особо выдающиеся сюжеты, почему-то упорно появляющиеся в самых убогих играх. Не исключение и Picassio. Правда, сюжет, похоже, еще не готов, спрошенные о нем разработчики аккуратно выпускают пару мыльных пузырей и размазывают их ровным слоем по голубым и розовым далям, не переставая делать гипнотические жесты перед глазами вопрошающего, надеясь, что он забудет, о чем спросил.



**Я знаю (и вы видите), что освещение пока не лайтмэпное, а вертексное (ждите следующего выпуска "Записных книжек" — там как раз про освещение), но не таких же убогих цветов!**

**Так вот ты какой, Бэтмен, и подруга твоя, Бэтвуман! Какой хирург тебя так изувечил?..**

Конспективненько получается вот что: мы, любимые, — абстрактный Бэтмен (правда-правда, так и сказали), с отличной родословной, от лучших производителей из Германии, победитель трех выставок. Богат, красив (впрочем, здесь они врут, достаточно взглянуть на скриншот, признать ЭТО хотя бы человеком лично я не рискну), в дамском варианте — просто неотразим (тоже врут), и во всех вариантах — затянут в черный облегающий костюм и жаден до денег, каковых, впрочем, и так хватает (сказано же: богат).

Пара неназванных Буратин (они, как известно, почти всегда увиваются вокруг Бэтменов) однажды за рюмкой чая стоимостью в вашу, читатель, квартиру заспорила о том, кто из них, в натуре, круче. Крутость свою Буратино традиционно измеряет суммарной длиной подлинников картин, смотанных в рулон в его чулане, так что меряться очень удобно.

Выяснилось, что на сегодня крутость почти одинаковая, и это обоих расстроило. Тут-то на сцену и вышли мы, Бэтмен и жена его, Бэтвуман (вру, просто случайная знакомая, хотя и Бэтвуман), и предложили решить проблему. Каждый будет работать на своего Буратину, получая пачку зеленых за каждую украденную из музея картину. Кто больше наворует, тот крут вместе со своим Буратиной. Кто меньше — тот слаб и имеет шансы закончить свои дни в цементных сапогах (но уже в гордом одиночестве). Ставки сделаны, ставок больше нет. По-нашему, это — шок!

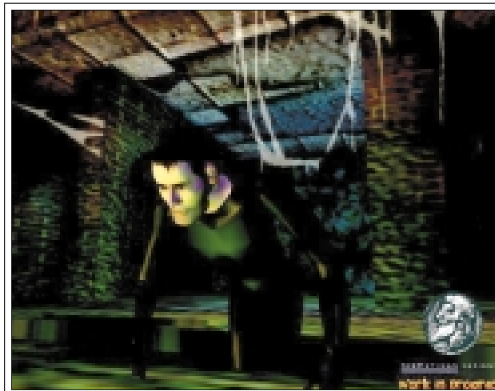
## Сюжет как признак отстойности

Как изменилась жизнь. Не так давно мы героически спасали планету от злобных гадов, налетающих то из ада, то из космоса... Постепенно враги мельчали, как, впрочем, и герои. Видимо, в темных подземельях, где олигархи преступного мира строят темные планы по закабалению всего мира, были-таки принят план постепенной криминализации западной цивилизации, и разработчикам начали прилично доплачивать за возвеличивание паханов и зачморение мусоров, тьфу, копов. Не удивляйтесь, если это — мой последний материал, преступный мир не дремлет, и я могу не дожить до его публикации, ведь раскрытие мирового заговора такого масштаба автоматически ставит меня на первое место в списке кандидатов на быстрый, но болезненный переход в лучший мир. Но три чемодана компромата останутся, и рано или поздно вы их прочтете!

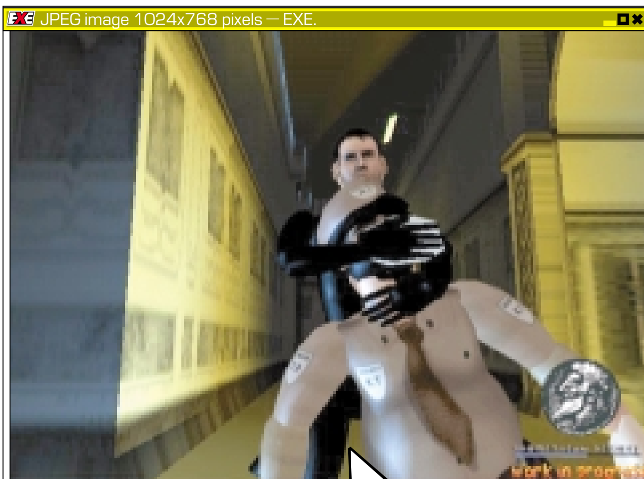
Но уж пока не пристукнули — срочно расскажу о подробностях. На смену героям, жертвующим жизнью ради человечества, пришла мутная волна "героев", плюющих на закон и порядок, занятых грабежом, насилием и убийствами. В Thief, если вы еще помните, возвеличивался заурядный домушник, вооруженный дубинкой, а в Picassio все идет еще дальше. Вместо домушника, хотя бы для приличия строящего козни гадкой секте хаммеритов (они же вольные молоточники), героем отныне будет обычный, простой, тупой и мелкий грабитель. Тренируйтесь, детки, завтра наркоту потолкаете, пока не подрастете, потом, глядишь, в "быки" запишетесь, в домушники и медвежатники выйдете, а там и до киллеров, паханов и воров в законе дорастете, элитой и надеждой страны станете, если будете маму слушать и кашу кушать...

## Почем нынче фунт движка?

Разворачиваться все это лицедейство будет на собственном движке, каковым Promethean Designs очень гордится. В свое время, выпуская VR Sports Powerboat Racing, а потом и Renegade Racers для разных платформ, ребята напрягли хилые плечики и подняли-таки груз одновременной разработки для нескольких приставок и PC. И, как и следовало ожидать, надорвались: приставки для игродела даром не проходят. Движок стал (а точнее, и задумывался) убогим, страшным, жестко ограниченным, да и графика к нему делается в виде "наименьшего общего знаменателя", чтобы как-то запускалось везде, где обещано. Плюс общая бесталанность и тяга срисовывать тек-



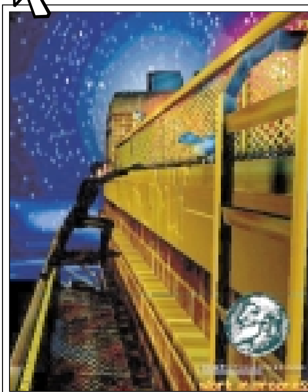

**Не смотрите ему в лицо, все равно в игре такого ракурса нет и быть не может. Смотрите лучше на эту паутину и на текстуры потолка. Они страшные, но хотя бы уже привычные для отстойных игр.**




стуры и освещение с конфетных оберток фабрики "Красный Октябрь" доперестроечной эпохи. Результат предсказуем и отлично виден на скриншотах.

Мама, роди меня срочно обратно! Рассел Ричи (Russell Ritchie), управляющий директор проекта Picassio, вопит о том, что "на скриншотах — только малая часть нашего мультиплатформного Набора Для Разработки Игр, который на PC полностью расширен для Pentium III (и не надо мне говорить, что это не по-русски, ибо оригинал тоже был не по-английски, и перевод его отлично передает), а заодно и поддерживает аппаратное текстурирование и освещение". Весь коллектив рвет легкие, в едином порыве подпевая его руладам о том, что "динамические тени обязательно будут-таки реализованы, причем на Dreamcast — даже аппаратно!". Я не могу это слышать.

Ребята, ваша игра в лучшем случае выйдет в следующем году, вы же сами заявляете, говоря о сроке выхода, что "Picassio разработана для приставок следующего поколения (Dolphin, PSX 2, Dreamcast), и это означает, что релиз состоится где-то в начале 2001 года", так о чем вы говорите? Все эти вещи — в лучшем случае нынешний день, стремительно становящийся вчерашним, и не надо вешать нам лапшу на уши, не надо! Мы знаем, что при-



ставки надо поддерживать, ибо деньги сейчас именно там, а вложить деньги в PC-версию вас душит жаба... Тьфу на вас, болезных.

Со звуком, кстати, прикольно вышло: на приставках кое-где должен быть Dolby Digital 5.1 — его и поддерживают. Для PC, чисто формально, задействовали и EAX, и A3D, но, похоже, настолько в своих программистов не верят (и правильно!), что на экране будет индикатор: откуда, собственно, раздается звук. Добро пожаловать в мир звука с выдернутыми колонками...

## А годы проходят, всё лучшие годы

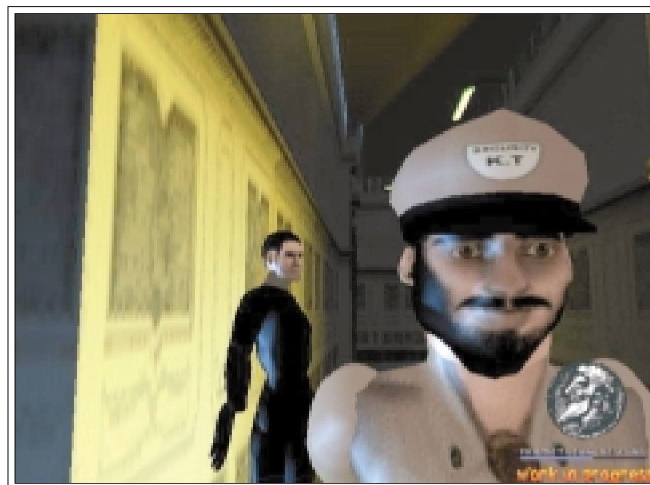
А теперь о главном. Ну, для нас, стариков, главном. Уставшие казуалы могут перевернуть страницу, остаток написан не для них. В конце концов, кто в наши дни еще интересуется такой мелкой и второстепенной вещью, как геймплей? Было бы цветное освещение поярче и поддержка Direct3D посвежее — и хватит, можно покупать, эротический массаж глазного яблока гарантирован. Но я все еще не расстался с мечтой о торжестве разума, и потому к обещаниям, связанным с геймплеем, отношусь внимательно.

Миссий ожидается 12 (не густо? а чего вы хотели?), КРОВИЩИ — ни капли, то есть ни одной. Даже зеленой — казуалы ее, родимой, боятся, и денег за нее не дают. Дело происходит в наши дни, и по части технических штучек, которыми будут оснащены игроки, Picassio превосходит даже

▲ **Верная дубинка превращается в тряпочку с хлороформом. Какая в сущности разница?**

◄ **Нет, это не кролик! Это ГОЛУБЬ! Честное слово!**

▼ **Этому парню явно хватило хлороформа для достижения полного счастья.**



Thief 2. Стрелы заменены на (сюрприз, сюрприз!) снотворные дротики. Видеограната заменена на (сюрприз, сюрприз!) видеокамеры, которые можно расставлять по дороге. Снотворные бомбы (сюрприз, сюрприз!) — на снотворные, блин, бомбы! А еще будет арбалет вместо лука, веревки, привязанные к стрелам, и (как вершина) похищенный (а что вы хотите, игра о ворах) у Дюка Ньюкема генератор голограмм.

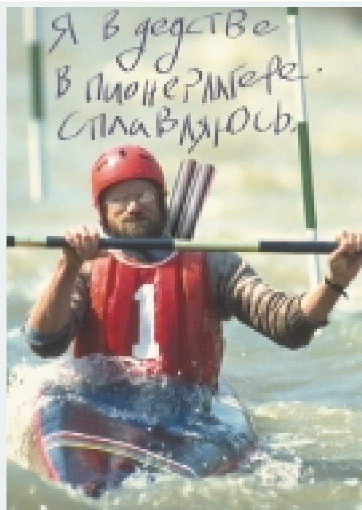
Будут и новинки: тряпочка с хлороформом (дубинка, а?), будут режимы зрения, прямо как в AvP (температурное зрение, усилители света), а у врагов, соответственно, лазерная сигнализация, собаки (да, им можно дать косточку) и прочие радости. Правда, хорошенького понемножку: с собой можно взять только пять штук радостей. А остальное придется разбросать по музею и надеяться подобрать по ходу дела. И вот тут-то главная неприятность и проявится: нас же, Бэтменов, там будет двое. И второй — отнюдь не партнер, а сплошной халявщик, не только утянет все, что найдет, но и запросто всадит нам в одно место снотворный дротик с очевидными последствиями.

Правда, и мы не лыком шиты, можно будет ставить всяческие ловушки, отыскивать и использовать центральную диспетчерскую в музее и наблюдать за происходящим оттуда... Короче, авторы верят, что на одну миссию будет уходить пять часов, не меньше. Лично я завою волком гораздо раньше, но у каждого свои вкусы...

А через шестьдесят часов уставший, но довольный казуал, сын и внук казуала, разинув рот, будет наблюдать за (а чего вы хотели от приставочной игры?) главным Боссом. КРОВИЩИ, разумеется, не будет и там, но формально все каноны соблюдены. Уплочено, господа...

И, напоследок, главное: игра — от третьего лица. Как вам это для интересного воровства, когда видно не только то, что спереди, а и все за спиной? Боже мой, какие же они уродцы...

Господин **пэжэ**




# ПРОЩАЙ, МАГИЯ...

## Здравствуй, <censored> спорт!

**Вот ведь угораздило меня... Полюбил в свое время такой жанр, что теперь и признаваться стыдно. Все в этом action не как у людей. Игры ценятся не за интересность, а за количество полигонов в кадре, место людей занимают боты, а мозги отключаются за ненадобностью, заменяясь прямым нервом от глаз к пальцам. Но главное горе не в том, что уже произошло, а в том, что только появилось и проявится как следует завтра.**

Все остальные жанры, как им и положено, спокойным шагом идут в светлое будущее, создавая виртуальные миры, где люди потихоньку начинают жить, а не существовать, а наш забытый богом и людьми action вырождается в чистой воды спорт! Вы обратили внимание на бурный и ничем не оправданный расцвет махрового олимпийского духа, имевший место быть сразу после того, как Quake показал, что Интернет — штука не просто приятная, но и полезная? Моментально расплодились "лиги" типа PGL (Professional Gaming League), много их, и, что самое удивительное, популярны они.

### Анатомия денег

Деньги больше всего похожи на осьминога или на мифическую, но от этого не менее замечательную, Гидру. Стоит им где-то обосноваться, как моментально во все стороны начинают расползаться щупальца, ищущие, за что бы зацепиться, что бы сожрать. Обрубят одно-другое — не беда, тело монстра слегка передернется и продолжит щупать в другом направлении.

Я не смотрю спортивные передачи по телевизору, я не хожу на стадионы. Был период, правда, недолгий, интереса к настольному теннису, но благополучно прошел. Но я понимаю, кто и зачем "гонит волну" по трибунам после гола "наших" "ненашим". Человек слаб. Это неоднократно отмечали (и правильно) все кому не лень было оглянуться. Церковники, мудрецы, ученые, военные... Человек слаб, туп и ничтожен. При любом раскладе 99% населения обречены на существование, ничем по сути от жизни <вставьте сюда название своего любимого животного, по возможности — безмозглого и тупого> не отличающееся.

Само по себе это не страшно, живет же <то самое животное> и не жалуется, потом умирает, но тоже не жалуется. Человеку, увы, страшнее: в результате ужасной мутации у него отрос гипертрофированный нарост на мозге, покрылся извилинами и испортил сон и аппетит. В отличие от счастливого <животного>, его человеческий аналог видит, что кому-то удается то творить, то делать открытия, то создавать шедевры, то просто побеждать всех вокруг. И рождается мощная зависть.

**Спасибо матери-природе, даже уроду-мутанту по имени homo sapiens она дала надежду на утешение. И назвала ее "стадный инстинкт".**

Спасибо матери-природе, даже уроду-мутанту по имени homo sapiens она дала надежду на утешение. И назвала ее "стадный инстинкт". Как просто и гениально: "Наши победили!!!" — и уже неважно, что ты всю дорогу валялся на диване в рваной майке и тренировочных штанах с оттянутыми коленками и жрал попкорн, запивая его теплым пивом из пластиковой бутыли, неважно, что ты никого и никогда не побеждал и не победишь, важно, что ты — "наш", и часть той победы, что свершилась на твоих глазах, запросто присвоил, дабы не сдохнуть от отвращения к самому себе.

А раз тебе что-то нужно (тем более что-то нематериальное, что так легко произвести), ты это получишь, только открой рот. Тебя так много, что, собрав по рублю с каждого, золотая куча, вслепую шарящая щупальцами в темных, но сте-



Они не просто играют, они участвуют в чемпионате Украины по Q3.

рильных подвалах банков, вырастет, как на дрожжах. Поэтому спорт вечен.

## Плодитесь и размножайтесь

В последние годы золотые кучи активно размахивают щупальцами, надеясь, что к ним прилипнет что-нибудь новенькое, поскольку естественный прирост человеко-массы перестал их удовлетворять. Вопли американских финансовых аналитиков о том, что "рынок перегрет", означают, что кучам долларов срочно надо подгрести деньги из карманов тех, кто сумел вырваться из их теплых объятий, вроде меня, например, футбол не смотрящего. Ничего сложного, если разобраться, в этом нет, я точно такой же урод из народных глубин, и мне точно так же хочется побыть "нашим" и порадоваться вместе со всеми, просто понятие "наши" у меня временно деформировалось, сжалось до чуть ли не сотни человек по всему миру. Иллюзия прорыва в элиту, что-то там творящую и открывающую, как бы красива она ни была, все же иллюзия, и нам, компьютерщикам, она особенно свойственна.

Чувство острого индивидуализма, растущее в душе, когда ты садишься за компьютер и выходишь на бескрайние просторы Интернета, сродни чувству охотника времен моей молодости, идущего навстречу рассвету в поисках мамонта, и знающего, что ему самому придется найти и убить зверя, а потом съесть его, чувствуя, что это и есть успех. Сразу скажу: кучам денег такое поведение не нравится.

В последние годы золотые кучи активно размахивают щупальцами, надеясь, что к ним прилипнет что-нибудь новенькое, поскольку естественный прирост человеко-массы перестал их удовлетворять.

Основное качество кучи — тяга к стабильности и росту. Если человек начинает что-то искать, это нехорошо, ведь он может найти. Если таких окажется много, это еще хуже: их деньги пойдут окольными дорожками, начнут крутиться и образовывать отдельные кучки, на поглощение которых у старых и больших уйдет время и силы. Это неправильно. Обыватель обязан делать то, что ему покажут в рекламе. Жевать орбит без сахара, чистить зубы стиморолом и беспрестанно заходить сзади, чтобы посмотреть, не наступил ли у его подруги критический день и не пора ли ей воспользоваться прокладкой с крылышками... А когда заведутся дети (несмотря на рекламу презервативов), не давать им выставлять попку на свежий воздух, обязательно натянуть на нее самые сухие памперсы. Только отдавая деньги туда, куда скажут, обыватель приносит пользу обществу.

## Новые горизонты

Старые, заматерелые кучи, аккуратно выдаивающие денежки из кармана любителей футбола и хоккея, в последнее время обеспокоились, что молодежь недостаточно активно интересуется классическими развлечениями; вместо просмотра телевизора с оплаченными пивом и попкорном она нагло лезет в Интернет (унося деньги к провайдеру) и играет (подумать только, не смотрит, а играет сама!), и иногда выигрывает. Это покушение на самое святое: на деньги!

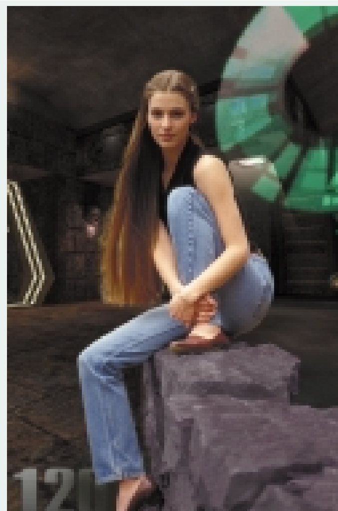
Ну и началось!.. Закономерно началось. Уже есть соревнования за денежные призы, лиги, чемпионаты, правила, национальные команды и т.п. Это, разумеется, первый этап. Игроков не может быть слишком много, игрок слишком самостоятелен и активен. Тысяча-другая на весь мир — и хватит. Ведь уже начинают появляться зрители, сами не играющие, живые трансляции матчей, фанаты — все как у людей. Большой мир срочно осваивает новый вид развлечений.

Соответствующая "федерация" есть и у нас. Да и не только у нас, почти везде. Удобство для всех очевидно: вокруг постепенно нарастет инфраструктура, возникнет спортивная пресса (скорее всего — электронная, под стать самому развлечению), создастся структура для отбора игроков, их роста и воспитания. И кучи "зелененьких" временно успокоятся и отправятся подыскивать новые места, где еще не бывали их щупальца. А мы с вами, как и положено серой массе казуалов, усядемся к монитору, смотреть, как виртуозно владеет шотганом очередной Thresh. Главное — не забыть порвать майку, затариться пивом в трехлитровых баллонах и ящиком попкорна. И обязательно покупать то, что покажут в рекламе. Ждите очередные "Демки от ПэЖэ", я постараюсь договориться о рекламе в них...

Майка, пиво и попкорн. Майку порвать, пиво нагреть — и вперед!



Маша
АРИМАНОВА



# ПОВЫШАЯ ОБОРОТЫ

## Путешествие с Тимом в поисках квеста

**В августе девяносто девятого американский PC Gamer, с которым мы дружим издательскими домами, опубликовал список Богов Игры. Состоял он всего-навсего из двадцати пяти фамилий, и пять из них приходились на долю легендарной LucasArts. Пять людей, которые сделали в "индустрии" что-то, после чего мир никогда уже не будет прежним. Некоторые — не один раз. Рон Гилберт, создатель Monkey Island, был в этом списке. Был там и еще один "наш человек из LucasArts", по устойчивым слухам, соавтор Гилберта по MI1 и MI2 (впрочем, почему по слухам? так и было: Тим писал код, а Рон бегал по издателям. Известный исторический прецедент) и, по железным фактам, один из дизайнеров Day of The Tentacle, классики родного жанра.**

Но известен он не как соавтор сценария, и не как "один из", а как создатель (ну-ка, хором!) Full Throttle! и Grim Fandango, двух игр, изменивших мироощущение тысяч игроков и... не затронувших этой чертовой "индустрии". Асфальтовое шоссе и черное звездное небо. Full Throttle! — игра рассвета, квест больших надежд и оптимизма первых нарушителей закона; Grim Fandango же был создан на закате, создан для того, чтобы умереть, и умереть с завораживающей красотой. И это потрясающие игры, которые не забудешь никогда. Они останутся внутри, где-то глубоко, приглушенным звучанием. Их не называют "классическими квестами от LucasArts", или "квестами из золотого фонда LucasArts", их называют просто — "квестами Тима Шефера". Или, что чаще, "играми Тима Шефера".

> Асфальтовое шоссе и черное звездное небо. Full Throttle! — игра рассвета, квест больших надежд и оптимизма первых нарушителей закона...

### Мертвый ход

Тим Шефер об интерактивности: "Интерактивность — это главное. Если забываешь об интерактивности, игра превращается в последовательность красивых роликов. Чем мы все и заканчиваем".

Когда его спрашивают о лучшем квесте современности, он отвечает: "Zelda 64". Разве вы этого не знали? Напрасно. Тим хочет, чтобы звуковая дорожка оттуда играла на его похоронах.

Когда его спрашивают, мертв ли жанр, он отвечает, что его спрашивают об этом слишком часто. Но на самом деле



Тим Шефер, разработчик. Бог Игры.

у него есть небольшая теория на этот счет, и при случае он не против ею поделиться. Он называет это "backlash" — зазор, люфт, мертвый ход. Прошлое квестов было слишком роскошным, и теперь великие имена мертвым грузом тянут жанр назад. И сегодня все хотят быть, как Myst, но мало кто хочет делать Myst снова, и поэтому шестеренки слишком часто вертятся вхолостую. Он считает, что это нормально. Умирают или, по крайней мере, очень, очень плохо себя чувствуют, не квесты, а ТИПЫ квестов. Текстовые, рисованные. Но квесты будут всегда — только немного другие квесты. Он делает адвенчуры, и людям это нравится. Наверное, он знает, о чем говорит.

Первой игрой Шефера была Air Sea



“Черный” жанр и мексиканские похоронные обряды. Кто кроме Шефера мог подумать, что они просто созданы друг для друга?

Battle на Atari 2600. Он рубился в нее за платной стойкой фотоотдела аптечного магазина. Первой компьютерной игрой — шашки на TRS-80. Он утверждает, что никогда не попал бы в “индустрию”, если бы тогда существовали хоть какие-нибудь стандарты. Свою творческую технику Тим в совершенстве освоил в седьмом классе на уроке родной речи. Ты берешь ручку. Ты берешь блокнот. Ты начинаешь писать, пока кто-нибудь тебя не остановит. Его квестам свойственна хрупкая, какая-то запредельная романтичность. Любой из его квестов — всего лишь поток сознания. Один раз Шефера выкинули из бассейна в дорогом отеле только потому, что он не был постояльцем. В Full Throttle! до смерти забили тростью одного престарелого миллионера.

Персонажи из подсознания. Огромный глупыш Глоттис, помнится, любил играть на пианино.



## Исполнитель желаний

Тим Шефер об успехе: “Как вы определяете успех? Если в плане личного творчества, то сама история выбивает десять очков из десяти. Если в плане продаж, то я не уверен, что она хоть что-нибудь значит”.

Самым счастливым днем его работы в LucasArts стал день, когда Deer Hunter, стал “хитом национального масштаба”. Шефер часто вспоминает, как они бегали тогда по офису, высовывались из окон и кричали: “Эй, вы там! Компьютерным играм больше не надо быть хорошими-и-и!”. Жизнь слишком коротка, чтобы играть в плохие игры. Из хороших игр ему понравилась Half-Life, правда, до тех пор, пока не получила кучу наград на конференции разработчиков, после чего Тим решил, что Half-Life слишком хороша для того, чтобы ему нравиться. В нетрезвом виде ему иногда удается играть на пианино.

**GRIM FANDANGO БЫЛ СОЗДАН НА ЗАКАТЕ, СОЗДАН ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ УМЕРЕТЬ, И УМЕРЕТЬ С ЗАВОРАЖИВАЮЩЕЙ КРАСОТОЙ.**

Он отказывается признать, что хоть в чем-то похож на своих героев, но часто спрашивает у окружающих, правда ли, что Глоттис нравится женщинам больше, чем Сальвадор. Шефер не может сказать, кем он гордится больше — Мэнни Калаверой или Беном Троттлом, но не отрицает, что оба центральных персонажа в своем роде гениальны. Главный вопрос даже не в самих главных героях, а в том, чего им хочется, что им нужно больше всего на свете. Желания Калаверы и Троттла идеально совпадают с желаниями игрока. Выбить дверь. Владеть казино. Завести мотоцикл. Получить ту девчонку. И вся игра — это цепь тщательно подобранных желаний.

## Аутсайдер

Тим Шефер о работе: “Когда вы в процессе, трудно видеть лес за деревьями, так что иногда, блуждая в чаще, очень приятно знать, что кто-то спланировал весь этот лес заранее”.

В середине января этого года Тим Шефер ушел из LucasArts — чтобы, по примеру других ее выбывших сотрудников, запустить свою собственную компанию, вроде Nihilistic или Infinite Machine. В недавнем интервью английскому журналу PC Zone (домами не дружим) он признался, что все последнее время работал над сценарием к скандально засекреченному Monkey Island 4 и перед уходом полностью закончил его.

“Они не позволяют мне ничего говорить, но можете поверить, то, над чем я работаю сейчас, мало отличается от того, над чем я работал раньше”, — как-то сказал Шефер в самом начале эксперимента, называемого Grim Fandango. Тогда ему был 31 год. Но с тем же успехом он мог сказать это перед Full Throttle!, или сейчас, после ухода из LucasArts, работая над новым, но по-прежнему сверхсекретным проектом на технологиях Grim Fandango. Старые привычки так легко не умирают. И как обычно, в будущих своих планах он еще собирается почистить гараж и разложить старые снимки по фотоальбомам. Он несерьезен. Да и как могло быть иначе?

Обычно так: обаятельные злодеи, в меру ходульные главные герои. Здесь, скорее, все наоборот. И не говорите, что это нормально.



Андрей "Хорнет"
**ЛАМТЮГОВ**



# ПОСЛЕДНИЙ ВЫСТРЕЛ

## Кое–что о гуманизме

**Никто не спорит с тем, что современный боевой самолет — штука дорогая. Истребитель стоит в среднем около тридцати миллионов зеленых рублей (мы не говорим о некоторых монструозных исключениях вроде F–22, который стоит двести таких миллионов).**

**Но и пилот такого самолета — штука дорогая. В самом прямом смысле слова. На его подготовку было истрачено ни много ни мало... четыре миллиона зеленых... ну, или около того.**

Хорошее катапультируемое кресло стоит дешевле. Причем намного. Отсюда вывод: есть смысл проявить гуманизм.

И гуманизм проявляется на протяжении вот уже пятидесяти с лишним лет — первые такие кресла появились еще в конце второй мировой. Ну а о нас, любителях авиасимуляторов, нечего и говорить — каждый знает магические комбинации типа CTRL+E, ALT+E, ALT+F10, Esc дважды, E трижды и так далее.

Катапультирование — процесс хоть и короткий, но очень и очень неприятный, а при несчастных случаях с катапультой (они неизбежны, когда имеешь дело с обслуживанием сложного пиротехнического устройства) раненых, как правило, не бывает. Список жертв катапульты весьма велик — начиная с многих техников и пилотов, сделавших что-то не так (или даже не сделавших), и кончая злополучным зрителем на одном из авиашоу, на которого рухнуло кресло, за секунду до того спасшее жизнь пилоту "Харриера", загоревшегося в воздухе. На фюзеляже любого самолета, оснащенного этим устройством, красуется зловещий красный треугольник с надписью "DANGER! EJECTION SEAT!". Язык меняется от страны к стране, но суть остается. Так зачем, спрашивается...

**В НАШЕ ВРЕМЯ КАТАПУЛЬТА ВЫТАСКИВАЕТ ПИЛОТА ИЗ СОВСЕМ УЖ БЕЗНАДЕЖНЫХ СИТУАЦИЙ. ОСОБЕННО ЭФФЕКТНО ЭТО ПОЛУЧАЛОСЬ У НАШИХ К-36 В ЛЕ-БУРЖЕ.**

### Затем

Ближе к концу второй мировой стало ясно: выбраться своими силами из самолета, летящего на скорости в 700 км/ч или выше, невозможно. Поток воздуха не даст вам открыть фонарь. Если вы это все же сделаете, то не поднимetесь из кабины. А если и это удастся, то вас тут же швырнет на хвостовое оперение. Со скоростью в 700 км/ч.

Так и появилась катапульта. Фонарь отстреливается пиропатронами. Кресло выстреливается следом, перелетая через киль. Потом оно отделяется от пилота, и раскрывается парашют. С такой последовательности все начиналось, — современные катапульты действуют по более сложной схеме.

Но это в идеале. На практике все гораздо сложнее. Уже при девятикратной перегрузке человек почти сразу теряет сознание. А при выстреле на него действует перегрузка до 12-14g. Правда, очень недолго, но вполне достаточно для того, чтобы с легкостью сломать человеку что-нибудь. Например позвоночник. Именно поэтому летчик обязан принять правильное положение перед выстрелом, после чего его жестко зафиксируют специальные устройства. (Кстати, 12-14g — это сейчас, при всех благах цивилизации. В прежнее время, когда в наличии были только "баллистические" кресла, могло сдануть и на 17-20g). А потом следует удар воздушным потоком. Это тоже ненадолго. Но хватит, чтобы через всякие естественные отверстия в голове надуть вас изнутри воздухом так, что вы в бессознательном состоянии будете свободно плавать на поверхности

воды. Я вовсе не шучу — с одним американским летчиком именно это и произошло.

В MiG Alley покидание самолета всегда происходило безупречно. Но начало пятидесятых годов (а если кто не помнит, к этому моменту и относится происходящее в игре) — это как раз тот период, когда катапультирование считалось жестом отчаяния; летчики брались за красный рычаг, если другого выхода гарантировано не было. Катапульта “Сейбра” (да и другие аналогичные ей девайсы того времени) практически не давала шансов, если катапультирование происходило на высоте меньше трехсот метров.

## Ноль-ноль

Сейчас, разумеется, все по-другому. В наше время катапульта вытаскивает пилота из совсем уж безнадежных ситуаций. Особенно эффектно это получалось у наших К-36 в Ле-Бурже. Анатолий Квочур рассказывал, что успел заметить, как нос его МиГ-29 сминается от удара о землю. Разумеется, наблюдение было сделано уже не из кабины.

Так работают нынешние катапульты — катапульты “ноль-ноль”. Название расшифровывается просто: эффективно действует на нулевой высоте и нулевой скорости. Впрочем, известны случаи срабатывания и на отрицательной высоте, если так можно сказать: несколько раз летчики успешно катапультировались из самолетов, ушедших под воду.

Некоторые из кресел могут срабатывать автоматически — при определенных условиях. Такими системами располагают, к примеру, наши СВВП Як-38 — там установлена катапульта К-36ЛВ. Дело в том, что у СВВП в режиме висения ситуация может стать критической настолько быстро, что принять меры самостоятельно летчик просто не успеет. Кстати, большинство накладок при катапультировании происходит именно потому, что решение было принято слишком поздно.

И, наконец, нельзя не упомянуть про ударные вертолеты Ка-50 и Ка-52, на которых тоже стоят катапульты. Тут схема немного сложнее: при покидании машины вместе с фонарем кабины отстреливаются лопасти винтов. Говорят, правда, что если от вертолета, идущего в строю, во все стороны полетят лопасти, то для соседей это чревато непредсказуемыми последствиями. Вполне возможно. Впрочем, эта система не применялась еще ни разу.

Анатолий Квочур рассказывал, что успел заметить, как нос его МиГ-29 сминается от удара о землю. Разумеется, наблюдение было сделано уже не из кабины.

## Пара слов о матчасти

Современным катапультируемым креслом, как правило, управляет свой микропроцессор. Что неудивительно, поскольку за предельно короткое время нужно переделать кучу дел.

Зафиксировать бренное тело так, чтобы не покалечилось. Защитить лицо от удара воздушным потоком. Подключить свою собственную аварийную кислородную систему. Сбросить фонарь. Не сбросился? Снесем ударом заголовника. Выстрел!

Стабилизировать кресло в вертикальном положении — под каким бы углом к горизонту оно ни вылетело из кабины, хоть вверх ногами. И стабилизировать его на любой скорости — хоть на нулевой, хоть на 3М. Разобраться с высотой. Если она предельно мала, то включить ракетные двигатели, которые забросят все это дело хотя бы метров на семьдесят вверх. Если очень велика — падать до тех пор, пока не появится возможность нормально дышать. Потом раскрыть купол и отделиться (чтобы не добавлять почти центнер лишнего веса к тому, что должен выдержать парашют).

Понятно, что все это должно происходить безо всякого человеческого участия. В некоторых случаях, о чем уже говорилось, даже решение о катапультировании принимается автоматически. А ведь так было не всегда. К примеру, если вы выстреливались из упомянутого “Сейбра”, то парашют надо было открывать вручную...

## Ситуации

Иногда падать на землю очень не хочется. К примеру, если на ней тебя ждут злые вьетконговцы. Так появились проекты катапульт, совмещенных с... воздушными шарами (которые впоследствии надо было захватить специальным самолетом). Из той же серии была идея с автожиром вместо парашюта.

Вылезать из кабины тоже неохота. Даже если очень надо. Чтобы разрешить такое противоречие, у самолета F-111 отстреливается вся кабина. На ней потом надуваются специальные резиновые камеры, которые при приземлении смягчают удар, а при приводнении не дают утонуть.

Отдельная серия историй — рассказы о том, как самолет, покинутый экипажем, резко раздумывал падать. Здесь рекорд, видимо, принадлежит советскому МиГ-23, который в 1989 году успешно долетел до Бельгии — уже после того, как пилот катапультировался.

Но, конечно, главная “шутка” — насколько легко и безмятежно все вышеописанное происходит в авиасимах. Собственно, поэтому и был написан вот этот материал.

Не все так просто, вот что я хотел сказать...



**Виртуальный Су-27 в сочетании с креслом К-36.**



# Вскрытие показало, или Шампанского!

## Game.EXE называет лучшие игры 1999 года

### лучшая игра
1. Unreal Tournament
2. Homeworld
3. Planescape: Torment

### action
1. Driver
2. Nocturne
3. Outcast

### аркада
1. Need For Speed: High Stakes
2. Re–Volt
3. Rayman 2: The Great Escape

### first person shooter
1. Quake III: Arena
2. Unreal Tournament
3. Requiem: Avenging Angel

### real time strategy
1. Homeworld
2. Dungeon Keeper 2
3. Tiberian Sun и
   Age of Empires II: The Age of Kings

### настоящая стратегия
1. Heroes of Might and Magic III
2. Sim Theme Park (Theme Park World)
3. Jagged Alliance 2

### коппола отдыхает (action/strategy)
1. Tom Clancy's Rainbow Six:
   Rogue Spear
2. Hidden & Dangerous
3. SWAT 3: Close Quarters Battle

### квест
1. Gabriel Knight III
2. Discworld Noir
3. —

### ролевая игра
1. Planescape: Torment и
   Everquest
2. System Shock 2
3. Ultima IX: Ascension

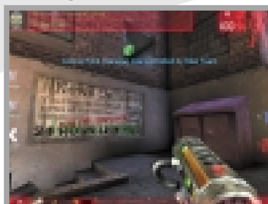
### симулятор
1. "Чемпионат Ралли Mobil 1" и
   Flanker 2.0
2. Sports Car GT
3. X — Beyond the Frontier

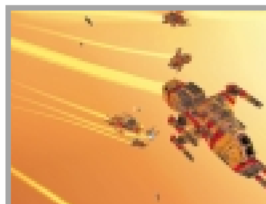
### многопользовательская игра
1. The Wheel of Time
2. Quake III: Arena
3. Unreal Tournament,
   Age of Empires II: The Age of Kings
   и Heroes of Might and Magic III

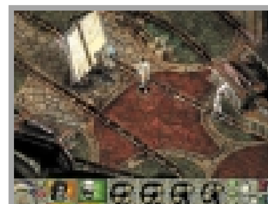
### левая резьба
1. Wild Metal Country
2. X — Beyond the Frontier
3. Hidden & Dangerous,
   Disciples: Sacred Lands и
   Lander

### новаторская игра
1. Outcast
2. System Shock 2
3. Quake III: Arena

### лучший движок
1. Quake III: Arena
2. Unreal Tournament
3. Expendable







# Age of Empires II: The Age of Kings

| | |
|---|---|
| Номинация: | "RTS-99", 3-е место |
| Номинация: | "Многопользовательская игра-99", 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.ensemblestudios.com/aoeii/index3.shtml |
| Разработчик: | Ensemble Studios |
| Издатель: | Microsoft |
| Дата релиза: | октябрь 1999 г. |

Age of Kings — феноменальная игра. Среднестатистический казуал Джон в сдвинутой на затылок бейсболке, оказавшись в супермаркете, решительно отодвигает в сторону красивые коробки с Barbie Generation Girl Gotta Groove и Pokemon Studio Blue, предпочитая именно AoE2. Причины такого парадокса (ибо игра не так проста, как кажется на первый взгляд) решительно неизвестны: есть подозрение, что подобным гипнотическим свойством обладает сам логотип Microsoft. Если гейтсовы птенцы в эту самую минуту не планируют сиквел, я съем мануал к Homeworld.

Речь, впрочем, не о том. RTS в исполнении Ensemble/Microsoft — это уже не ремесленничество и никоим образом не искусство. Это большой бизнес: разработчики именуют себя не иначе как "Developers of the award winning Age of Empires". Фразы вроде этой, сдается мне, пишут на постерах киноблокбастеров и обложках лицензионных видеокассет. Скоро, ей–ей, залогом коммерческого успеха станет строчка на коробке игры: "От продюсеров Battlezone". Или типа того.

AoK была обречена на коммерческий успех (читай: любовь широких народных) изначально: Брюс Шелли, главидеолог, неспроста лишил игру единой центральной кампании (а то сложно и долго!), ввел несколько исторических мини–сценариев про персонажей вроде г–на У.Уоллеса и мадемуазель д'Арк (американские мамы покупают это детям в тщетной надежде, что те не вырастут оболтусами и будут хотя бы знать, что Чингисхан не фронтмен группы Pizzicato Five) и поместил на диск с игрой, натурально, занимательную историческую энциклопедию. Получилась, кажется, первая удачная попытка скрестить игру с образовательным мультимедийным продуктом. А вы говорите — Tank Rush... И ничего, что нам с вами, хардкорным игрокам с GeForce вместо головы и пламенным мотором вместо Сами–Знаете–Чего, нет–нет да и хочется, чтобы из местного моря выползло какое–нибудь невменяемое чудовище.

Да и потом, там просто очень красиво: вряд ли в ближайшее время полигоны смогут передать грацию боевого слона, адекватно выглядящие леса и проч. Правильный масштаб строений потрясает почти так же, как пришедшее лет десять назад знание, что фигурки машинок можно, оказывается, обводить резиновой рамкой. В этом смысле брат–близнец по кличке TibSun выглядит бедным родственником.

Само собой, почетное третье место в RTS–номинации — никакая не дань уважения двум миллионам проданных копий: если бы этот факт имел для нас ХОТЬ КАКОЕ–ТО значение, то видеть бы вам призером в номинации FPS что–нибудь вроде Deer Avenger 38D, а игрой года — Who Wants To Be A Millionaire?, кошмарное развлечение для слабоумных домохозяек производства некоего У.Диснея. Нет, AoK ознаменовал своим появлением конец эпохи C&C–клонов и, возможно, двухмерных стратегий вообще. В полном соответствии с заветами Лукича, вчера было бы рано, а завтра — поздно. Еще пара месяцев бета–тестирования и подгонки моделей зданий под IQ рядового ацефала (подробнее о процедуре см. УЧУ за октябрь–99) — и безоблачная судьба игры могла бы сложиться совсем иначе. Появление AoK ноздря в ноздрю с Tiberian Sun доказало даже самым упертым ЦыЦ–фанатам, что с плоской картой пора заканчивать, равно как и с народным развлечением "Построй стену пять тысяч раз, снеси не понравившиеся участки и повтори снова". А потом случился Homeworld, о котором так много...

Кстати, как нельзя лучше говорит об AoK следующая занятная история: многие англоязычные электронные СМИ (например GamesDomain), отдав полагающуюся статуэтку "Игра года" Q3, HW или там, например, UT, были несказанно удивлены результатами читательского голосования. Вы, конечно, уже догадываетесь, кому достался приз зрительских симпатий.

Но не забудем и о многопользовательской номинации. Разумеется, главный RTS–multiplayer 1999 года, как и года предыдущего и, скорее всего, следующего, — StarCraft. Ибо ничего лучше так и не соизволило выйти в свет, а благородным стратегическим идальго не пристало бегать по уши в полигонах и палить из шотганов в счастливых обладателей легитимной коробки с "родным" CD–key. Однако, помощь пришла.

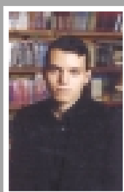


Совершенно неожиданно многопользовательский режим AoK оказался вкусной конфеткой. Сетевой код, выточенный умелыми руками Ensemble, почти близок к совершенству. 13 наций, идеальный, без малого, баланс — по правде сказать, я не ожидал такого от казуально–общеобразовательного ЦыЦ–шедевра "до 16–ти и старше". Более того, я берусь утверждать, что игра являет свой истинный лик именно в multiplayer.

Пытливый читатель уже, вероятно, рвет на себе остатки волос, уцелевших после нашего сурового обхождения с Q3A: дескать, как может быть интересной сетевая игра, когда у всех тринадцати рас одинаковые юниты, отличающиеся лишь, простите, цветом штанов?! Спокойно, дорогой товарищ. Может. Система уникальных юнитов, вкупе с суперюнитами, малопривлекательная в

## Жанры-99: Наши комментарии

### Аркада-99: Настоящие притворщики



Аркада — звание, проклятье, диагноз, оскорбление, титул, анамнез, способность, любовь, ненависть, шепот и крик. Красота, уродство, богатство, нищета, убожество, слабость, высота, счастье, божество и отчаяние — аркада.

Каждое имя выбивалось с кровью. Это не аркада! И это не аркада! А это вообще не аркада! Кто-то предлагал ввести отдельные номинации для машинок, танков, вертолетов и рэйманов, кто-то стонал о невозможности поставить здесь на первое место Unreal Tournament, уже стоявший на первом месте в стратегиях, квестах и РПГ. Нельзя сказать, что год был беден на аркады, — он был беден на чистые аркады. Может ли один из движков года Expendable считаться вульгарной аркадой? Мы размахивали томами классиков, приводили с мясом выдранные цитаты, с чудовищным цинизмом вымарывая все, что не подходило, пугая и перевирая святые строчки Скара, ПэЖэ и, не побоюсь этого слова, Мо... нет-нет, ничего-ничего. И добились своего, так что считайте победителей аркадами из аркад в последней инстанции.

Что такое аркадность? Естественность, непосредственность, похожесть на бастардов консолей и игровых автоматов? Ну, появись на PC ненароком гроза Москвы Spikeout — ему бы точно не пришлось проталкиваться локтями. Но аркад-

single, бескомпромиссно переворачивает многопользовательский геймплей к чертовой прапрабабушке. Вместо неумелого WarCraft–клона, задержавшегося в развитии на несколько лет, мы получаем недетский простор для тактических маневров. Уже даже сам выбор расы перед началом игры превращается “собственно” в выбор уникального рода войск: что предпочтительнее — пешие самураи или драккары викингов? Напоминает хрестоматийный детский спор про сравнительный анализ возможностей кита и слона. Мол, если один на другого налезет, то кто кого соберет? Помимо перечисленного Ensemble позаботилась и о новых режимах игры: я, например, угробил немало общественно–полезных дел за Regicide — крайне занятным вариантом развлечения, где целью нашей жизни становится захват вражеского королевского шатра.

Ну а что творится в fans community, словами не передать. Один список сайтов, чье наличие отслеживает Ensemble (среди них есть один на русском языке), занимает несколько экранов мелким шрифтом. Создание карт, неофициальных кампаний и сценариев идет стахановскими методами: по интенсивности процесса с происходящим не сравнится никакой КуТриРаза. Любимая игрушка комьюнити — генератор случайных карт. Зверской силы, доложу я вам, вещь. Некоторые случайные ландшафты объективно превосходят рукотворные штучные изделия Ensemble — deus ex machina, однозначно. Скоро рэндомайзер начнет не только собственноручно изготовлять игры, но и писать по ним рецензии, заботливо перечисляя гонорар счастливому владельцу. То–то заживем.

**Андрей ОМ**

# Command & Conquer: Tiberian Sun

| | |
|---|---|
| Номинация: | “RTS-99”, 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.tiberiansun.com |
| Разработчик: | Westwood Studios |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Дата релиза: | сентябрь 1999 г. |

*Мне стали все чаще сниться*
*Радикальные перфомансы*
*А утром постоянно возникает состояние*
*Что я чего–то не сделал*
*Чего–то важного*
*И жизнь проходит зря*
***(Артем Косой,***
***“Мой тренер — Бренер”)***

Пылевые свечения гемоглобина в воздушном океане продолжаются. Хрестоматийный пример верного использования мистической силы такого понятия, как brand. Вы стали бы в это играть, если бы Кейн был земноводным (его мать) алиеном, тибериум — каким–нибудь позорным биометаллом, а вместо гипнотического словосочетания Command & Conquer в главном меню красовалось что–нибудь вроде “Давить & Немедленно”? А? А если бы вместо харвестера... Впрочем, нет, харвестер — это святое.

Хотя нет. Все не так.

Я расскажу вам страшную, но поучительную историю. Я взмывал над Шереметьевом в чреве железной птицы. Только луна провожает в полет бла–бла–бла. Я подумал, что застройка–то совершенно непрофессиональна. И машинки едут совершенно не туда, куда нужно. Я попробовал обвести их рамкой и отправить верной дорогой. Pathfinding у них, доложу я вам, совершенно ни к черту. Не поехали, сволочи. Рассказ же о том, как я узрел зимний рассвет в высших слоях атмосферы и как подумал, что не зря раскошеливался на GeForce, оставим на потом. Я даже думаю издать его отдельным фолиантом в изд–ве “Боля и Фазум”.

Одним словом, всем этим мы обязаны Tiberian Sun. Точнее, его блистательным родителям (список — в редакции). Они были первыми, и они получали свои награды совершенно заслуженно, в отличие от нашего сегодняшнего именинника. Я не устану повторять, что на средне–потребительский мещанско–казуальный взгляд эта игра отвратительна. Перечень ее объективных недостатков занял бы пару номеров журнала мелким шрифтом: как раз скоротали бы время до лета, верно, коллеги? Однако уже были проданы почти три миллиона официальных коробок по всему миру и еще примерно столько же “русских версий” в нашей дикой, но симпатичной азиатской стране. Все



это, конечно, никакой не показатель: во избежание нервных расстройств и необратимых нарушений психики рекомендую вам пореже заглядывать в разные идеологически чуждые нам чарты продаж вроде PC Data или ChartTrak — первые места там давно и устойчиво оккупируют хардкорные симуляторы куклы Барби. Вместе с тем, титул самой продаваемой RTS 1999–го уже сам по себе достоин упоминания и даже определенного уважения, ибо в прошлом году эту позицию занимал небезызвестный StarCraft.

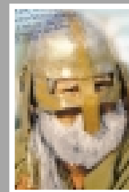
Продолжаем разговор. Оперируя терминологией наиболее продвинутых читателей, попытаемся определить место TS в нерушимой системе ПТУ–координат “Рулез — лажа”. Так вот, Tiberian Sun является т.н. “рулезной лажей”. Играть отвратительно, но безумно интересно. Мы играем в это, не понимая, ПОЧЕМУ это так затягивает. Прописанные в скрипте смена дня и ночи, обусловленные сценарием ионные штормы — вы можете представить себе что–нибудь более омерзительное? По сути, TibSun вполне адекватен ПО по имени WarCraft II Battle.Net Edition, только последний чуть честнее: не выдает себя за оригинальный продукт. Tiberian Sun — это то, что в современном концептуальном искусстве именуется love/hate, именно так, через slash. Очередной клон — за это мы его ненавидим. Последний клон, эффектное “прощай” — за это мы его любим. Это — живая история электронных развлечений. Через 20 лет, когда нейро–программирование/wetware (термин У.Гибсона) станет обычной забавой, а компьютеры будут

ность не каинова печать, аркадность — хамелеонье свойство, она способна притворяться, маскироваться. Аркаду, конечно, не возьмут в симуляторы, но уже сама гипотетическая способность как по мановению волшебной палочки стать как бы игрой другого жанра вносит изрядную путаницу, затрудняет определение. Сейчас аркада, пожалуй, самый хрупкий жанр. Если квесты якобы умирают, то аркады никогда не рождались по-настоящему. Они просто были, были еще тогда, когда ничего больше не существовало, астероиды в вакууме, странники без цели, самоубийственные кометы, несущиеся в никуда.

В этому году сомнения не возникали по поводу только одной аркады — Wild Metal Country. Но это, к сожалению, уже левая резьба.

**Фраг СИБИРСКИЙ**

## Action-99: Год расцвета



Trigger finger — это правый указательный палец. Он может уставать, болеть и вколачиваться в ладонь на две фаланги. Но он не может перестать нажимать на этот чертов спусковой крючок! В Action’ах у нас, откровенно говоря, в этот раз творится черт знает что. Первое место заняла игра без стрельбы — но до чего же заслуженно!

Суть даже не в каждом из многочисленных аспектов, где отличился Driver, суть в том, что им всем удалось-таки пролезть в одну и ту же игру. Роскошная графика, правильная физика, AI, который наконец-то смоделировал настоящее дорожное движение, и тот неуловимый, но такой важный драйв, он же блюз, что звучит в ушах на скорости свыше ста миль в час, и утапливает пра-

Лучшая игра
Action
Аркада
First Person Shooter
Real Time Strategy
Настоящая стратегия
Консоли отдыхает
Квест
Ролевая игра
Симулятор
Многопользовательская игра
Левая резьба
Новаторская игра
Лучший движок

Лучшая игра
Action
Аркада
First Person Shooter
Real Time Strategy
Настоящая стратегия
Коппола отдыхает
Квест
Ролевая игра
Симулятор
Многопользовательская игра
Левая резьба
Новаторская игра
Лучший движок

вживлять в ноготь большого пальца, мы все равно будем помнить Tiberian Sun. Diamonds are forever, знаете ли.

Westwood — невероятно отважная компания. Решительнее нее мог быть только Micro(necro?)soft со спрайтовым великолепием AoE (см. рядом) — но даже там не осмелились ввернуть в игру full motion video. And James Earl Jones as the voice of Darth Vader. Только Westwood, одна компания во всем мире, могла пойти на такой отчаянно постмодернистский шаг. Шапки долой, господа!

А теперь — будущее. TS Firestorm на подходе: принцип ТехЖеЩей в действии. Они опять продадут нам то же самое, как делали уже не раз. Потом приключится C&C: Renegade — в наступившем году нам придется прожить без тибериума. Как вы знате, продукт будет рецензироваться на страницах "Вестника шотгана". Впрочем, я уже предсказываю триумфальное возвращение настоящего, стратегического ЦыЦ через год–полтора — это называется красивыми заграничными словами маркетинг и таргетинг. Вы даже не успеете сильно заскучать.

Любопытно, кстати, что Westwood намерена делать, когда Кейн естественным образом облысеет и обрюзгнет? Скорее всего, наймут нового актера с эспаньолкой и блестящим лысым черепом. Не уверен в уместности аналогии, но: по настоянию покойного А.Брокколи (и без ведома не менее покойного Й.Флеминга) каждый новый эпизод бондианы заканчивается шаблонной надписью "James Bond will return".

Знайте — на этом месте никогда не появятся слова The End.

И это, черт возьми, просто замечательно.

**Андрей ОМ**

# Disciples: Sacred Lands

| | |
|---|---|
| Номинация: | "Левая резьба–99", 3–е место |
| Веб–сайт игры: | www.strategyfirst.com/Eng_Web/disciples/index.html |
| Разработчик/издатель: | Strategy First |
| Дата релиза: | октябрь 1999 г. |

Прежде всего хотелось бы извиниться перед одной известной вам конторой из Франции. Прости, Cryo, обстоятельства оказались сильнее меня... А вы, читатели, знайте: на этом месте должна была быть совсем другая игра.

Впрочем, смахнем мужскую слезу. Продолжим рядом цитат.

Некий журнал "Пфью.УЧУ", солнечный июль безвременно ушедшего года, новость с язвительным (других не держим) заглавием "Неужели в морг?". Главные герои — они, родимые. Disciples. "Словом, — пишет автор, — нам грозит тот же HoMM, но с перламутровыми пуговицами и элементами Warlords... Плюс безумные авторские новации". Судьба изготовилась предложить этой игре самое страшное, что только может приключиться в этом мире, — наше равнодушие...

Здесь имеет смысл сделать лирическое отступление. Видите ли, если мы хвалим игру — ее авторы уходят на радостях в девятидневный запой и потом на всех выставках лезут фотографироваться к нашим специальным корреспондентам. Если мы, что случается много чаще, игру обижаем, то разработчики крепко стискивают желтые от кофе и курения керамические зубы и клятвенно обещают нам исправиться, орошая непрошеными слезами редакционный пол. В том случае, если творение не удостаивается нашего взгляда (а у Disciples были на то все шансы), его ждут скорое забвение и бесславная кончина в страшных судорогах.

Словом, демо–версия случилась в октябре (см. соотв. УЧУ). Вождь Блестящий Лисапед тогда был в таком шоке, что пропустил свои очередные "Веселые старты". Он по сей день не может стереть эти жалкие мегабайты и отказывается от пищи и огненной воды!

Теперь открываем нумер соответствующего журнала за ноябрь–99 — ну, вы знаете, это тот, где на холсте обложки изображен маслом Homeworld. Страницы 82 и 83. "Олег, привет. Дисциплы неожиданно выбили меня из колеи. Же не манж па... сколько там... Короче, ночь не спал, еле заставил себя работать".

И вот, пожалуйста, — одна из



Главных игр года. Честь, которой не удостоилась, например, TA:Kingdoms, несмотря на все наше уважение и братскую любовь к Гамлету М. Принципы, понимаете. Механизмы воздействия Disciples на лобные доли человеческого мозга почти не изучены: эта игра была создана для позорного провала, но всем ветрам назло сделала головокружительную карьеру. Расскажите мне словами, что такое turn–based RPS–игра по имени Disciples — я в жизни к ней не подойду. Дайте мне взглянуть на нее хоть одним глазом — и я ее пленник на несколько месяцев. И подобное — повсеместно.

Компания Strategy First, надо отдать ей должное, быстро опомнилась и теперь делает вид, что так и было задумано: выпускает какие–то игральные карты по теме, открывает онлайновые игровые службы (вы, кстати, пробовали сражаться с товарищем? Бросайте всё и начните прямо сейчас. Q3A отдыхает сорок восемь минут), готовит аддоны и т.п.

Впрочем, мы–то с вами знаем: подобные шедевры удаются только сами собой. Народная мудрость глаголет: получается не у того, кому хочется, а у того, кому, извините, пофигу. Disciples — отличная игра без всяких признаков крыши и башни. Strategy First просто крупно повезло.

**Андрей ОМ**

**P.S.** Кстати! Именно сейчас Strategy First работает на HW–клоном и его же киллером O.R.B. (см. материал в новостях). С трепетом ждем.

---

вую педаль независимо от воли игрока. Таким и должен быть настоящий Action, нет вопросов.

Хорошо еще, второе место занял настоящий, правильный и чистый представитель классического жанра, выламывающего пробел из клавиатуры за одно прохождение любимой игры. Парень в темной шляпе, надвинутой на глаза, автор бессмертной фразы "Я уже знаю все боевые искусства. И предпочитаю пистолеты". Он — знает. Спасибо ему за то, что, оставшись на втором месте, он показывает нам не фигу, а верную дорогу в будущее. Чем больше КРОВИЩИ, тем правильнее. И пусть это счастье длится...

Третье место, откровенно говоря, даже классифицировать и обсуждать не хочется. Да, с Action эту игру роднит, пожалуй, только вид от третьего лица да необходимость иногда пострелять. Но что делать, как дать этому чуду еще хоть один приз?.. Проголосовали, выдрали друг другу пару горстей волос, наставили шишек и синяков — и пришли к консенсусу.

А знаете, кстати, что в этом году объединяет всех трех призеров? Не знаете? Что вы, это же невозможно не заметить. Прочтите еще раз наши "вердикты" и задумайтесь, почему, к примеру, у старика ПэЖэ при взгляде на список победителей на глаза наворачиваются слезы счастья.

Вижу, вижу понимание. Да, каждая из игр, независимо от ее геймплея (хоть и важен он, и есть он, и хорош он, как и должно быть), имеет ту самую атмосферу, к которой столь неравнодушен патриарх. Про каждую игру звучали слова, сравнивавшие ее с хорошей книгой, а выше похвалу и придумать трудно. Год расцвета жанра, так себе и запишите.

**Господин ПЭЖЭ**

# Discworld Noir

| | |
|---|---|
| Номинация: | "Квест-99", 2-е место |
| Разработчик: | Perfect Entertainment |
| Издатель: | GT Interactive |
| Дата релиза: | июль 1999 г. |

...Перебирать скудные запасы в поисках претендента на серебро долго не пришлось. Discworld Noir — любимая, но незаметная игра, так и не изданная в Америке, не имеющая официального веб–сайта, не получившая у нас, если кого–то еще волнуют формальности, даже малюсенького нашвыбора (да, да, да! беспрецедентный случай, "дышащей в затылок" становится игра без медальки, но что я могу с собой поделать! Казните меня — все равно буду стоять на своем!). А вот Amerzone, например, получил. Помните? Amerzone — очень красивое, щедрое и красочное произведение. Но это плохой квест. A Discwolrd Noir — темный, саркастичный, местами антихудожественный. И квест превосходный. Из тех, о которых говорят: "Теперь уже таких не делают". Ан нет, господа пессимисты, делают. Вот он, самый настоящий, пожравший неделю бессонных ночей, настолько же линейный и морально устаревший, насколько стильный и живой.

Сюжет, как лезвие опасной бритвы, с началом "Мальтийского сокола" и концом "Касабланки", крутосваренная криминальная история о всамделишном частном сыщике уровня Спейда и Марлоу, таком, которому мы без зубовного скрежета можем простить очередной удар по голове. Несломленный неудачник, профессиональный завсегдатай, счастливый владелец обшарпанного офиса с кофеваркой и картотекой — голубой мечты любого сыщика. Думающий, сопоставляющий, делающий выводы, не лезущий во время диалога в карман за шпилькой из великого и могучего английского. "Твой офис был открыт, Лютон!" — "Если бы он был открыт, у меня сперли бы кофеварку." Великолепно, кстати, написанные диалоги работы одинокого сценариста, идеально подобранной длины и тональности. Персонажи — серые, бесформенные, а их реплики — яркие, запоминающиеся. Мрачный, мрачный, мрачный город, мрачный, мрачный мир, мрачный дождь. Дождь без конца. Атмосфера. Непрерывный внутренний монолог главного героя на фоне дымящихся испарений и расплывчатых огненных вывесок, отраженных в дожде, унылых фонарей и звезд над могилами. Привкус черно–белого фильма.



Discworld Noir — детектив, и от этого никуда не денешься. Хорошие квесты–детективы встречаются еще реже хороших детективных романов. Умением ловко прятать концы в воду разработчики квестов никогда не отличались. Даже The Last Express, при всех его достоинствах, очень слабый детектив с натянутой развязкой. Почти как "Восточный экспресс" Агаты Кристи. Здесь же — совсем другое дело. Никак не откомментированные ключи к разгадке — будьте любезны повозиться с фактами в блокноте. Железная логика, дедукция и четкость умозаключений. Мозг Лютона работает на одной волне с нашим. Мы не догадываемся обо всем раньше него, не догадываемся позже. Озарение настигает его и нас одновременно. Вспышка молнии, когда сыщик переворачивает блокнот и читает не НАДПИСЬ, а ЦИФРЫ, изображенные на стене висящим вверх тормашками покойничком. Удар током, когда Лютон смотрит на фотографию и понимает, что труп карлика — в парике. И вот еще, совершенно очаровательная, самая моя любимая деталь: как вы думаете, какую камеру хранения открывает обнаруженный под париком ключ? Ну, подумайте немножко... Он же КАРЛИК.

Сокрушительная разгадка, заговор в заговоре, город во власти зла и Лютон, отброшенный на исходные позиции. Отчаяние, когда перестаешь есть и спать, все более жуткие тайны, всплывающие на поверхность, как утопленники. Жуткие даже со скидкой на антрацитно–черный юмор. Поиски двух недостающих трупов, чтобы замкнуть пентаграмму, убийства по пьесам, обугленные кости в подвале заколоченного дома. Страх, выползающий из ниоткуда, исчезающий лишь с перевернутой последней страницей, оставляющей ощущение легкого адреналинового шока. Впервые войдя в офис Лютона, мы и не подозревали, куда история может нас завести. Ирония ненавязчивой морали. Сценарист — гений, и тут уж ничего не попишешь.

И странное дело — когда вспоминаешь Discworld Noir, ощущение пустоты проходит, исчезает видение гробницы на зловонном болоте. Можно любить Discworld Noir, можно пропустить Discworld Noir или даже остаться к нему вполне равнодушным. Но жанр, способный на такие вещи, не может, не должен быть бесплоден.

**Маша АРИМАНОВА**

## РПГ-99: Постмортем



В одной из прошлых жизней я часто выпивал по бутылочке вина в маленьком ресторанчике на окраине Парижа с одним своим другом, французским философом и естествоиспытателем. Беседа шла своим чередом, незаметно наполняя бокалы благородным напитком и лениво утекая в бесконечность сквозь пальцы времени. Содержание этих словесных баталий мне, увы, уже неведомо, но одна фраза кажется до боли знакомой: "Человек всегда должен ждать последнего своего дня, и никого нельзя назвать счастливым до его кончины и до свершения над ним погребальных обрядов" (Scilicet ultima semper exspectanda dies homini est, dicique beatus ante obitum nemo, supremaque funera debet). Старик ПэЖэ меня поймет. Наверное.

С компьютерными играми, продуктом ума и рук человеческих, не менее сложно. На мой скромный взгляд, они обязаны некоторое время "вызревать" — а если точнее, нашему мозгу требуется порой значительное время, чтобы осознать истинную их ценность и расставить приоритеты единственно правильным образом. Рассматривая результаты позапрошлого, 1998, года, я вижу свои собственные ошибки в их оценке. Даже спустя полтора или два года в Fallout 2 почему-то хочется поиграть. В Baldur's Gate, если честно, не очень...

Пока время и воспоминания трудятся над чувствами, бросим взгляд на холодные цифры. В 98-м специалисты .EXE отметили ровно семь ролевых релизов, по крайней мере четыре из которых

Лучшая игра | Action | Аркада | First Person Shooter | Real Time Strategy | Настоящая стратегия | Коплола отдыхает | Квест | Ролевая игра | Симулятор | Многопользовательская игра | Левая резьба | Новаторская игра | Лучший движок

Лучшая игра
Action
Аркада
First Person Shooter
Real Time Strategy
Настоящая стратегия
Коллона отдыхает
Квест
Ролевая игра
Симулятор
Многопользовательская игра
Левая резьба
Новаторская игра
Лучший движок

# Driver

| | |
|---|---|
| Лучшая Action-игра 1999 года | |
| Веб-сайт игры: | www.gtgames.com/games/driver_pc/ |
| Разработчик: | Reflections Interactive |
| Издатель: | GT Interactive |
| Дата релиза: | 4-й квартал 1999 г. |

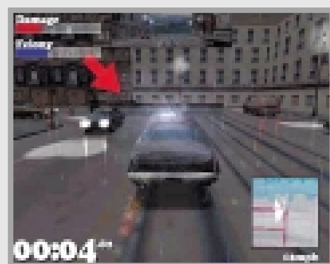
Приставочный порт — лучшая Action–игра 1999–го?! Раньше такое могло присниться только в самом ужасном ночном кошмаре. Сразу после сна об экзамене по матанализу и непосредственно перед сном о том, что номер должен был уйти вчера. Да, чудны дела твои, Господи... Тем не менее Driver безапелляционно покорил редакцию .EXE своей щенячьей жизнеутверждающей агрессией. Мы без всяких колебаний отодвинули в сторону Nocturne (эй, кто–нибудь, кроме коллеги Фрага, знает, что это вообще такое?) и даже блестящий, хоть и слегка альтернативный европейский проект Outcast.

Лучше всего оценивать Driver как игру для... энергичных, мягко говоря, водителей. Ну, тех самых странных людей, что обожают разделительную и, разумеется, встречную, тех, что ювелирно отрывают вам боковые зеркала на ходу, резво гоняют по тротуарам и жить не могут без ДТП. У нас таких определяют на “Газели” и “четверки” (прости, Коля).

Собственно, суть игры была только что изложена. Представьте себе этакое несанкционированное ралли по перегруженному движением мегаполису. В качестве соперников выступают секундомер и мириады больных на голову полицейских. Элементарная математическая задачка на перемещение из одного пункта в другой вдруг становится неприятно сложной, почти невыполнимой! Четкая сетка дорог на трассе оказывается хитроумным лабиринтом, урбанистическими джунглями, где очень торопящегося водителя подстерегают пробки, заторы и полицейские заслоны. Увлекательно? Не то слово. Это образ жизни, это образ мышления. Мгновенная реакция, отточенные водительские приемы, способность принять выигрышное решение в течение каких–то миллисекунд и железная решимость добраться до пункта назначения во что бы то ни стало!

Улицы города выполнены предельно правдоподобно, движение гражданских NPC–автомобилей ужасно похоже на то, что мы видим каждый день на улице. И вы не задумываясь ловитесь на эту удочку, принимаете происходящее за чистую монету, а задание, каким бы оно ни было, становится делом вашей жизни. Пусть даже на пять минут. Далее следует дикий визг резины, скрежет тормозов, вой моторов и грохот неуклюже приземляющейся на асфальт колымаги гордого американского производства. Колпаки с жестяной дробью соскальзывают с колес и исчезают под встречной машиной. Трамваи весело звенят, слегка обезумев от зрелища несущегося по путям прямо на них автомобиля. Полиция дружно воет и калечит своих коллег и просто мирных горожан. ФБР проворачивает фирменный трюк с подкатом под подозреваемых на крышах своих одинаковых немаркированных машин. В городе жуткий переполох, форменное безобразие. И все это — из–за какого–то парня, которого попросили проехать с Main Street на Elm Street за четыре жалких минуты!

...Названия улиц за ветровым стеклом слегка смазываются, ручник начинает жалобно трещать, а в кафешке на 156–й




авеню громко играет “Hot town, summer in the city...”.

Бр–р! Недоуменно мотаю головой, рассеивая по комнате наваждение, — почудилось. Driver настолько атмосферен, что все это вполне могло оказаться правдой. Даже пара окровавленных братков на заднем сиденье и целый оружейный склад в багажнике.

Александр ВЕРШИНИН

Потенциал идеи оказался силен настолько, что безболезненно пережил второе рождение и всерьез нацелился на третье. В Bullfrog скромно намекают, что в третьей части все действие будет происходить на поверхности, а ее визуальная составляющая будет столь великолепной, что выпуск игры раньше середины 2001 года просто невозможен по техническим причинам — поэтому давайте прекратим на этом все разговоры о DK3. Тем более что все равно это будет... лишь косметически приукрашенный Dungeon Keeper образца одна тыщщща девятьсот девяносто восьмого года от Р.Х. Да–да, я готов поставить свой гонорар. Ну, не весь. Половину, пожалуй...

1999–й был годом сиквелов — в нашем жанре это особенно бросалось в глаза. Они выходили в свет один за другим, толпились в дверях, норовили пролезть без очереди, хамили и выпрашивали у Василия “Наши выборы”. Некоторые особо бойкие компании умудрились выпустить в течение одного года два продолжения: не будем показывать пальцами и называть имен, но напомним, что за отчетный период Atomic Games разразилась аж двумя Close Combat — эпизодами III и IV. (Ах, как же все это напоминает мне пору босоногого детства, когда “Дэнди” была пределом мечтаний, а в видеосалонах (вход — рупь) показывали нетленки типа “Американский ниндзя против Шаолиня–6” и “Кровавый кулак яростного кикбоксера–убийцы–18”. Славное было, однако, времечко...) Так вот, среди продолжений минувшего года Dungeon Keeper 2 занимал более чем достойное место, и если бы у нас была пошлая номинация “Лучший сиквел”, игра без вопросов заняла бы там первую ступеньку пьедестала. Но такой номинации на этих страницах

были крупными, удачными. 1999 же год принес пятнадцать РПГ, то есть в два раза больше! При этом хотя бы семь из них можно смело назвать “интересными”. Мой маленький уютный отдел умудрился, с точки зрения статистики, перегнать убежище охотников за пикселями и почти сравнялся с таким серьезным старшим братом, как Отдел симуляторов имени человека и самолета Хорнета. В прошедшем году ролевая тетрадка выходила почти ежемесячно — что само по себе серьезный показатель. Дела идут в гору, друзья! Гора идет, идет к Магомету!

Стараясь следовать собственным же увещеваниям, сообщаю: ни в один из проектов 1999 года я уже не играю. Они для меня умерли. Почти все. Те, что остались в памяти, при воспоминании о которых хочется еще раз, хотя бы на минутку ощутить себя там, в уже знакомом мире виртуального зазеркалья, станут лучшими играми ушедшего года. Должны стать!

1999-й, ныне ушедший, был богат на клоны и сиквелы. Некоторые релизы, вроде Lands of Lore III, ознаменовали бесславное окончание некогда знаменитой серии. Другие, напротив, проявили себя достойными носить гордое имя своих предшественников. В их рядах Might & Magic VII, System Shock 2. На свет выползла пара клонов Diablo (Darkstone, Revenant) и одинокое подобие Final Fantasy (Septerra Core). Origin завершила свою гениальную серию Ultima весьма неожиданным образом — вы знаете эти подробности. Чемпион прошлого года Baldur’s Gate наплодил потомков, запаса которых хватит еще надолго. Первенец получился отменным. Его интеллигентному обая-

# Dungeon Keeper 2

| | |
|---|---|
| Номинация: | "RTS-99", 2-е место |
| Веб-сайт игры: | www.dungeonkeeper2.com |
| Разработчик: | Bullfrog |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Дата релиза: | июль 1999 г. |

никогда не будет, так как самоповторы — давить. (Одни вон, кстати, уже доигрались: только что стало известно, что GT Interactive, разъяренная уровнем продаж TA:Kingdoms, в грубой форме разорвала отношения с Cavedog. Впрочем, не будем о печальном...)

DK2 — это апофеоз. The ultimate sequel, что называется. Ни одного новшества, сплошное украшательство с надувательством и очковтирательством. Привинченные к престарелой игре остромодные спецэффекты еще не делают ее новинкой. Bullfrog повезло: чтобы испортить такую игру, нужно сильно постараться, а сделать ее лучше в рамках той же идеи Питера М. — совершенно нереально (именно поэтому нас до сих пор не посетили клоны). Поэтому они не сильно напрягались. Первая же попытка внести радикальные изменения (как вы знаете, Horned Reaper'а в свободное пользование больше не выдают) чуть не угробила все на корню. Лучшее — враг хорошего, однозначно. И не надо попрекать их отсутствием фантазии. Тут другое.



Нельзя сказать, что они совсем не старались: за несколько месяцев до выхода игры PR–департамент Bullfrog прислал нам с нарочным запечатанную сургучом срочную депешу (см. отчет в июньском, 99 года, номере), в которой клятвенно уверялось, что вселение в головы персонажей будет не дурацкой опцией, где плохо видно, тошнит и укачивает, а вовсе даже полноценной частью игры. Ну, погорячились, конечно. По сей день неудобно, некрасиво и непонятно зачем нужно. То–то, наверное, смеялись в Lionhead...

Вообще, возможно, мне показалось, но игра стала намного проще: безвыходных ситуаций практически нет, золото странным образом никогда не бывает в дефиците даже при раздутом штате гоблинов и мух. Что это — случайность или шаг навстречу "мене ничо непонятно, играть слишком сложна", мы, наверное, никогда уже не узнаем. Скорее, все–таки второе: после ухода СамиЗнаетеКого Bullfrog с головой кинулась в омут веселенькой попсятинки, в которую почему–то безумно интересно играть. Даже нам, таким тут всем из себя принципиальным... А, вот еще: пытки стали совершенно не такими живописными, как было встарь. Очевидно, снова проклятая политкорректность.

В общем, несмотря на все восторги и августовский "Наш выбор", второе место DK2 в номинации RTS — не от хорошей жизни. Страшно подумать: что, если бы не HW, пришлось бы отдавать первое место DK2?! Ни в жисть. Лучше — харакири тупым финским ножом. В другой раз подобный номер у Bullfrog не пройдет: если компания и дальше будет следовать экстенсивным путем развития, не видать ей больше наших почетных грамот. Я предупредил.

**Андрей ОМ**

# Everquest

| | |
|---|---|
| Лучшая РПГ 1999 года (совместно с Planescape: Torment) | |
| Веб-сайт игры: | www.everquest.com |
| Разработчик: | Verant (989 Studios) |
| Издатель: | Sony Entertainment |
| Дата релиза: | 2-й квартал 1999 г. |

Я закрываю глаза и снова оказываюсь в волшебном мире Everquest. Вспоминаю отчаянную вылазку в подземелье для персонажей уровней на десять старше моего, длинное, на несколько реальных дней, путешествие через весь основной континент в целях расширения кругозора и поиска неприятностей. Последние, кстати, никогда не заставляли себя долго ждать. Возвращение в родной город — и удивительно приятное открытие: я оказался самым крутым гномом в округе, если не считать того мерзкого темного эльфа 47 уровня (предел 50), постоянно третировавшего всю окрестную NPC–стражу. Кажется, я его ненавидел.

Everquest получился сказкой и для детей, и для взрослых. Игра похожа на веселый маскарад в Halloween, когда все вдруг переодеваются в жуткие фэнтези–костюмы и отправляются наводить ужас на соседей. Это воплощенная в онлайне мечта толкинистов, бегающих по городу с деревянными мечами наперевес, и вообще идеальный убийца времени для людей любого возраста в любой точке земного куба. Был бы сносный Интернет и традиционные десять долларов на кредитной карточке ежемесячно.

Среди моих мимолетных товарищей по оружию были канадцы, американцы, французы, немцы, японцы и даже одна девушка–австралийка. Самой крепкой оказалась команда, возглавляемая американкой лет пятидесяти, снабженной парой сыновей–телохранителей, которые и подсадили мамашу на EQ. Не смешно! Мужья приучают к игре жен, студенты играют всем

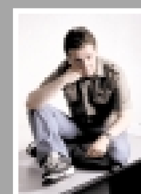
нию невозможно противостоять. Planescape: Torment, РПГ года!

Достижение года? Пожалуй, факт становления онлайновых игр. Ролевых в частности и "постоянных" онлайновых миров в целом. До 1999-го никто не осмеливался предположить, как именно сложится их судьба, но доктор Время сказал: "Будет жить". Наконец, самый яркий, самый оригинальный проект-99: им вполне заслуженно стал Everquest. Онлайновая ролевая игра на этот раз разделит первое место с Planescape: Torment, выбрать что-то одно оказалось решительно невозможно. Пожалуйста, шампанское, аплодисменты!

Заглядывая в недалекое будущее, осмелюсь внести предложение. Охочие до красивых слов римляне говорили: Qui capite ipse suo instituit vestigia retro (он задумал идти, вывернув голову назад). В нашем случае это неплохая идея. Подводя итоги нынешнего года, вспомните, как вы делали это год назад. Посмотрите на результаты, попробуйте ощутить, насколько верными были ваши суждения и сколь сильна ваша пассионарность к прошлым избранникам. Познавая прошлое, познайте себя — а что может быть интереснее?

**Александр ВЕРШИНИН**

## Авиасимуляторы-99: Горизонт чист. Почти



Ну что тут скажешь, дорогие господа и товарищи? Жиденько. Особенно по сравнению со славным 1998 годом, когда в воздух с ревом поднялась сразу стая монстров — F-15, Falcon 4.0, Apache Havoc, WWII

Лучшая игра | Action | Аркада | First Person Shooter | Real Time Strategy | Настоящая стратегия | Коллпола отдыхает | Квест | Ролевая игра | Симулятор | Многопользовательская игра | Левая резьба | Новаторская игра | Лучший движок

общежитием, а герл–френды порывают с бой–френдами из–за того, что последние частенько ходят охотиться на aqua goblin'ов с другой. Бред, конечно, но та–



ковы человеческие отношения! Социальное существо homo sapiens выжило исключительно благодаря полезной привычке сбиваться в коллективы. Вы не поверите, но именно этот древнейший инстинкт использовали авторы Everquest для достижения успеха.

Первая и самая важная идея EQ гласит: ничто не должно мешать человеку наслаждаться игрой. Никаких несанкционированных нападений со стороны других пользователей! Мародерство, или looting, не допускается программно. Для начала охоты вам не приходится полгода реального времени добывать руду или вышивать узоры на салфетках. Коллективная работа приветствуется. Собственно, без поддержки коллег вам будет очень сложно охотиться на более или менее серьезных монстров, а значит — достигать новых высот в табеле о рангах.

Результат: затягивает не хуже, чем "Пасьянс" среднестатистическую секретаршу. Алгоритм сходный, времяпрепровождение без видимой конечной цели. Как вязание, ведение дневника или отдых в клубе. Просто несколько иное, новое. Поэтому многие играют в Everquest месяцами, непрерывно. Более сильные личности, вроде .EXE–бойцов, добровольно проходят курс оздоровляющей медицины, позволяющей больше не притрагиваться к Everquest. Только вот... как же тяжело они вздыхают при виде роскошных шотов из свеженького аддона EQ: The Ruins of Kunark...

**Александр ВЕРШИНИН**

# Expendable

| | |
|---|---|
| Номинация: | "Лучший движок-99", 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.rage.co.uk/expendable/expendab.html |
| Разработчик: | Rage Newcastle |
| Издатель: | Rage |
| Дата релиза: | май 1999 г. |

Expendable — замечательная игра. В ней нет решительно ничего плохого. Зажатый в руках геймпад, конвульсивно стучащий по кнопке стрельбы палец, никаких мыслей, никаких сомнений, никакой пощады. В ней нет загадок, нет простора для тактического мышления, нет мучительных размышлений типа "Прямо или вперед?" О–бо–жа–ю. СУПЕР! И вместе с тем...

Expendable — одна из тех избранных игр, которые попали в разряд "3D–тестов". Люди вроде нашего Коли Радовского насилуют с ее помощью новейшие 3D–ускорители, позабыв о недавнем фаворите — Incoming, не поддерживающем мультитекстурирования. Expendable — первый коммерческий продукт, применяющий Bump Mapping, и пресловутая "настоящая объемная вода" уже давно стала объектом пересудов и всевозможных спекуляций. Да, она не совершенна. Да, она получилась у создателей совершенно случайно. Но она красива — этого не отнять. И кто знает, сколько людей решились на покупку Matrox G400, обсмотревшись скриншотов из Expendable?

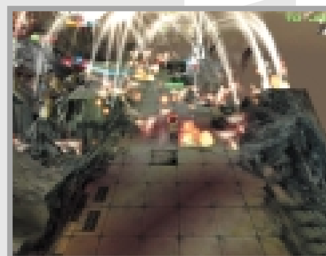
Мы знаем, что такое "технологические демки". Теперь мы знаем, что такое "технологические игры". Такой игрой был Incoming, такой игрой был Expendable, такими играми станут Hostile Waters и Incoming Forces. Компания Rage давно записалась в "передовики производства" и год за годом неуклонно шлифует свое мастерство. Удивительно, что она еще умудряется делать интересные хотя бы в определенных кругах игры.

Да, и еще одно...

Пусть нас закидают несвежими бананами, если народ не будет играть во все "техно–новье" от Rage. Если народ не будет сидеть возле мониторов с отвисшими челюстями и выпученными глазами, периодически издавая бессмысленные звуки и постанывая от обилия цветомузыки, обрушивающейся на него с экрана. Если предприимчивые (и умные) продавцы компьютерной техники не будут крутить какой–нибудь "Экспендабль–2" на выставленных компьютерах класса "до $5000". Если Rage умудрится не попасть в тройку призеров нашего следующего хит–парада.

Что, родные, крыть нечем? Ешьте–ка свои бананы сейчас, нечего портить заморскую картошку. И не забывайте мечтать о будущем. Оно будет красивым и похожим на фейерверк. Мы вам обещаем.

**Михаил СУДАКОВ**



Expendable — отвратительная игра. В ней нет решительно ничего хорошего. Ни одной свежей идеи (идей там вообще нет), ни тени изюминки, ничего. В ней не надо думать — по крайней мере головным мозгом. В ней нельзя никого обвести рамочкой. В ней невозможно подобраться к врагу на расстояние прямого в челюсть и произвести сокрушительное комбо "Стой–Там–Иди–Сюда". Бежать надо в узком желобе исключительно по прямой. Идиотское аркадное ограничение времени. И сохраняться можно только между миссиями. Кромешный мрак. Не–на–ви–жу. ДАВИТЬ. Но...

Ничего красивее Expendable сегодня в индустрии просто нет. Q3A и UT при виде ЭТИХ взрывов затягивают долгую печальную песнь и совершают коллективное самосожжение. HW, узрев ЭТОТ туман, прыгает за борт без спасательного круга. DK2 вершит

Fighters, European Air War и кое-что сверх того. Вообще говоря, в авиасимуляторном жанре нет понятия "блокбастер"... но, пожалуй, именно это словечко лучше всего характеризовало вышеперечисленные изделия.

Монстры. Другого слова не подберешь. Так вот, в прошлом году подобные вещи вышли в ничтожном количестве.

Если попытаться разложить всю эту продукцию по полочкам (пять минут мозговых усилий, не больше), то вот что мы получим.

Шедевр (с известными оговорками). Одна штука. Flanker 2.0. Орлино-динамичные Су-27 и Су-33 выждали, пока джейнсовский F-15 и майкропрозовский F-16 уйдут на базы, после чего лихо поднялись в воздух и с невыносимой легкостью передавили оставшуюся мелюзгу. Впрочем, если бы янки не удалились, то их постигла бы та же судьба.

Так, по части шедевров, кажется, все.

Какие еще будут категории? USAF, Flight Unlimited 3, Fighter Squadron — мило, но не более. MiG Alley — более чем мило. После такого перечисления остаются всего две вещи, достойные внимания.

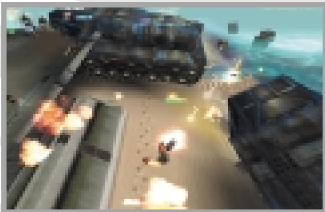
Первая — MSFS2000. С ней сложно, поскольку... как бы это сказать... качество этой штучки уже не зависит от ее качества. Вероятно, это несколько психоделическое определение применимо к последнему представителю любой серии, которая тянется вот уже пятнадцать с лишним лет.

Вторая — Fly!. Это не то чтобы родоначальник жанра, а... Скорее, Fly! — это бутылка шампанского, разбитая о форштевень уже существующего нового класса авиасимов. С его появлением окончательно сформировался набор характерных признаков СУПЕРХАРДКОРНОГО летного симулятора. Нечто подобное встречалось и раньше, но именно Fly! расставил тут все точки. Супер-

харакири, увидев злобные красные жала лазерных целеуказателей. Все остальные тихо грызут по углам заскорузлые ногти. Слабонервных — в расход. Так (примерно) говорил Заратустра.

Кроме того.

Есть такая штуковина, как параметр "Требовательность к железу". Нам–то что: судя по вашей, дорогие читатели, почте, вы прекрасно знаете, что мы используем исключительно 29–дюймовые мониторы и хай–энд–видеокарты, а также системы surround sound EX с двадцатью восемью с половиной колонками и тремя сабвуферами. Но публика видит какой–нибудь Outcast и обижается. Так вот, движок Expendable с одинаковым рвением укладывает очевидцев в глубокий обморок и на P200 с Voodoo 1, и на



нашей средней рабочей машине PIII–933/256/GPU. Ну, с известными скидками, конечно. И еще.

Здесь надо понимать, что лауреаты — калифы на час. Кто вспомнит через год о сиром "Экспендабле"?

...Скорее всего, мы же и вспомним: к тому времени Rage как раз доделает свои Hostile Waters с очередным движком "Мечта пиромана Next Gen", и мы все так же безропотно отдадим игре эту номинацию. Там будут еще более красивые взрывы. Еще более яркие цвета. Еще более бессмысленные разрушения. Еще более сумасшедшая скорость. И наверняка там будут эти культовые лазеры. Мы вам обещаем.

**Андрей ОМ**

# Flanker 2.0

Лучший симулятор 1999 года (совместно с игрой "Чемпионат Ралли Mobil 1")

| | |
|---|---|
| Веб-сайт игры: | www.flanker2.com |
| Разработчик: | Eagle Dynamics |
| Издатель: | Mindscape |
| Дата релиза: | ноябрь 1999 г. |

Говорят, что "бочка" после победы над вражеским самолетом — это мелкое пижонство. Очень может быть. Но... ничего не могу с собой поделать. "Журавлик" еле тащится над самой землей — в драке растерял и высоту, и скорость, эти два стартовых капитала истребителя. Впрочем, можно утешиться тем, что враг тоже потерял и то, и другое. А потом с малой дистанции получил очередь из ГШ–301 — дым и клочья по ветру!

Кстати, ничто так не дисциплинирует, как боекомплект, в котором всего–то 150 снарядов. Хочешь ты того или нет, но научишься стрелять точно.

Но вот свершилось — скорость немного восстановилась.



И сразу ручку вбок, тщательно следя, чтобы при записи трека зафиксировалась именно правильная "бочка", а не "кадушка", когда самолет черт знает как вихляется по оси.

Ничего не могу с собой поделать!..

"Иначе и быть не могло". Такой вот придумался слоган, когда дело дошло до рассмотрения продукта под названием "Flanker 2.0". Еще тогда, в октябре. "Тема номера" — потому что иначе и быть не могло. "Наш выбор" — иначе и быть не могло. Симулятор года...

"Фланкер" вышел в 1999 году, а потому ему не пришлось сцепиться с по–настоящему сильными противниками — джейнсовским F–15E и майкропрозовским F–16. В 99–м оппозиция была относительно дохленькой. Что, впрочем, ничуть не умаляет. К тому же противникам, покажись они в воздухе в момент релиза, ничего не светило.

И все–таки, в чем тут дело?

Можно опять, как и тогда, разливаться про сверхреалистичную модель полета и применения оружия, вновь вспоминая то, как меняется масса Р–73 в процессе выгорания топлива — а вслед за ней и маневренные характеристики. А еще многое зависит от температуры, давления, высоты...

Можно наснимать кучу скриншотов — памятник "Затопленным кораблям", Ласточкино гнездо, сам Су–27 в облаках, еще бог знает что, продемонстрировать их широкой общественности и спросить: ну что, понятно, с чем вы имеете дело по части графики? Впрочем, тут даже и изощряться–то особо не надо: посылал я людям довольно простенькие по композиции картинки, совершенно не тянущие на "Привет с Крыму", и люди все равно говорили: "Черт! Круто!".

Красивый самолет, ничего не скажешь. Во всех своих воплощениях — хоть в реальном, хоть в виртуальном. Это тоже сыграло роль.



Можно часами записывать и просматривать треки воздушных боев — на них даже очень неуклюжий маневр выглядит артистично. Смотреть надо с точки зрения цели — ничто так не ласкает слух, как грохот тридцатимиллиметровых снарядов, распарывающих обшивку противника. Ракеты — это уже не то...

Но все это не отвечает на вопрос: в чем его магия? Почему для того, чтобы отвлечься от всяких мыслей, которые чем дальше, тем чаще лезут в голову, достаточно просто солнечным днем пройтись разок на предельно малой над южным побережьем Крыма?

Нет ответа. Точнее, есть, но только такой: "Потому что иначе..."

**Андрей "Хорнет" ЛАМТЮГОВ**

хардкорные авиасимы будут появляться и дальше (я надеюсь) — и мы будем вести их историю именно с 1999 года.

Собственно, все. Остальные изделия на тему — откровенное болото. Плюс еще полное отсутствие симов боевых вертолетов.

А как насчет "новых тенденций"? А никак. Все наши подопечные по этой части оказались очень и очень консервативны. Впрочем, вот одна занятная деталь: похоже, что концепция "полностью динамических кампаний" потихоньку загибается. Ее предельная реализация — кампания в реальном времени — просто и откровенно подохла: за весь год мы не получили ни одной игры, где в углу карты тикал бы таймер, а миссии образовывались сами собой. Во всех прошлогодних авиасимах хоть что-то в миссиях было prescripted. Зато все большую силу набирает компромиссный вариант — так называемые "полудинамические кампании".

И еще одна примета времени. Похоже, что лавина самолетов эпохи второй мировой успешно отшумела — начавшись в конце 1998-го с массы очень сильных вещей (упомянутые WWIIF со товарищи) и завершившись полным отстоем (Nations: Fighter Command, Wings of Destiny). В этом году нас лишь нагонят ее легкие отзвуки вроде Flight Combat от Looking Glass или B-17 II от MicroProse.

И наконец. Мартиролог. Очень коротенький, но все же. A-10 Warthog от Jane's. Это не единственный проект, который умер, не родившись, но лично я отношусь к этому факту, как... Ну представьте, скажем, что отменена Diablo II.

Короче. Раньше и солнце было ярче, и щи кислее. Мало того, кажется, что в этом году ситуация будет еще хуже. Впрочем, это еще не означает конца жанра...

**Андрей "Хорнет" ЛАМТЮГОВ**

# Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

| | |
|---|---|
| Лучший квест 1999 года | |
| Веб-сайт игры: | www.sierrastudios.com/games/gk3/cindex.html |
| Разработчик: | Sierra Studios |
| Издатель: | Sierra On-Line |
| Дата релиза: | ноябрь 1999 г. |

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Квест номер один. "Ну кто же, кто же это будет?! — нетерпеливо кричали вокруг. — Может быть, GK3?" — "А может, GK3?" — "А может, все–таки GK3?" — "Нет, пусть будет GK3".

Претенденты шли ноздря в ноздрю. GK3 в телеграммах на голову опережал GK3 в пламенных письмах, в свою очередь, изрядно проигрывая GK3 в почте электронной. Нам писали франкский государь Меровей и его династия Меровингов, недолюбливающие материальный мир катары, профессиональные еретики 12 века, их духовные приверженцы альбигойцы, разгромленные в соответствующих южно–французских войнах, Жак де Моле, тамплиеры и госпитальеры, тайные общества Христофора Розенкрейца, Розы и Креста, братства строителей–каменщиков и франкмасонские ложи. В коридорах обменивались тайными рукопожатиями из пяти компонентов. Ненавязчивая паранойя — самый безопасный способ каждодневного существования. Подобно героям Умберто Эко, мы этап за этапом вскрываем глобальный заговор истории человечества, и крохотный городок Ренн–лё–Шато — просто коллекция ссылок на факты хаотической базы непроверенных данных. Внушительная связка ключей к тайне, не скрывающей ничего. Голгофа и линия крови, вампиры против Иисуса Христа, Вечный Жид, не оставляющий отпечатков, смешная псевдорелигиозность концовки. Зазеркалье без зеркала, небрежный набросок чего–то всемирного и зловещего, неспособного стать настоящим фоном для умственно неполноценной сюжетной линии.





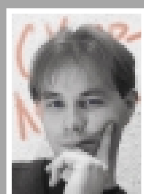
Плюс к этому — мастерство и знание своего дела, умение создать атмосферу и запоминающихся персонажей, великолепный дизайн и четкое графическое решение с нестандартными технологиями. Отлично, до мельчайших бытовых подробностей воссозданный отель — вполне на уровне мехнеровского "Восточного экспресса" — и схематичность ближайших окрестностей. Второстепенные герои, чьи злоключения волнуют нас куда больше, нежели неровные ыканья Габриэля, ухитрившегося получить по голове еще в поезде и к началу действия уверенно чувствующего себя настоящим частным детективом. И побочные сюжетные линии, ведущие к убийствам, похищениям и поискам сокровищ, откровенно разочаровывающие или нагло оборванные. Убийства в GK3 происходят лишь потому, что происходят, не несут в себе никакой смысловой нагрузки и уж точно не являются поводом для дополнительного расследования. Удобно быть Шаттенджаггером и видеть все наперед.

Загадки, сводящие с ума отвыкший от непрерывного артобстрела штампами народ, не желающий получать усы из кошачьей шерсти путем прогона вышеупомянутого животного через узкую нору с закрепленным кусочком клейкой ленты. Загадки в квестах вовсе не обязаны быть логичными, они должны быть уместными — и не более того. Рассуждения о том, мог или не мог персонаж сделать то–то и то–то в столь неподходящих условиях, — абсолютная чушь. Если отбросить все невозможные решения, оставшееся окажется истинным, как бы невероятно и неправдоподобно оно ни было. Конандойлевская истина, все еще чувствующая себя хорошо. Загадки GK3 уместны. И это отличные, профессионально подобранные загадки. Другое дело — исторические, геометрические и каббалистические изыски, привязанные к той самой хаотичной базе данных. Вы привыкли к ним, если прошли через столетние путешествия "Отцовских грехов" и "Зверя внутри". GK1 и GK2 сформировали свою собственную аудиторию. Но дело в том, что сейчас аудитория GK3 — это все, кто еще думает о квестах. И сочетание реальных поисков в долине, где Габриэль вышагивает по твердой земле, и многочасовых виртуальных полетов Грейс, завершающихся очередным бесплодным выездом на место с лопатой на заднем сиденье мотороллера, оказывается непереносимым.

На этом можно было и закончить. Но хочется сказать и о том, почему GK3 — квест года, лучший квест девяносто девятого. Не потому, что надо было хоть кого–то назвать. Если вы посмотрите на список, то увидите бронзовый прочерк. С тем же успехом он мог красоваться и на первом месте. Но Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned — игра, которую запомнят, как запомнили The Last Express и Grim Fandango. Ее запомнят. Так или иначе.

**Маша АРИМАНОВА**

## Автосимуляторы-99: Наше дело — гонка



В автосимуляторном Багдаде все спокойно. Идеальная тишина и порядок. Лишь редкие выкрики отдельных малоизвестных компаний пробиваются сквозь пуховое одеяло всеобщей тишины. Нет релизов! Крутые дяди из больших компаний предпочитают ездить на настоящих Ferrari и Lamborgini, а не тратить время на создание соответствующих симуляторов.

Необычайная релаксация навалилась даже на фанатов "Формулы-1", всегда готовых слепить дюжину-другую проектов на указанную тему. Одинокий релиз Official Formule 1 Racing был быстро придушен соседями по цеху и имел лишь ограниченный успех. Что с него взять? Самоделка, не чета ныне шумно почивающим на лаврах изделиям спецов MicroProse. GP3 придется немного подождать.

Зато сумасшедшие мотоциклисты выступили целым фронтом в надежде повторить успех хоть и не симуляторного, но очень прибыльного Moto Racer. Все супербайки организованно провалили продажи — кто в силу исключительной занудности игрового процесса, а кто благодаря слабости рекламной кампании.

Вслед за ними в небытие последовал и выводок автосимуляторов класса Touring Cars. Все они, как это ни парадоксально, были усердно построены на одном и том же движке от TOCA2, но почему-то имели совершенно разные региональные названия, как то: Шведский чемпионат, Британский чемпионат и так далее. Страаанные

# Heroes of Might & Magic 3: The Restoration of Erathia

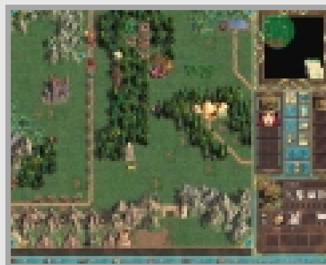
Лучшая Настоящая стратегия 1999 года

| | |
|---|---|
| Номинация: | “Многопользовательская игра-99”, 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.3do.com/products/pc/heroes3/ |
| Разработчик: | New World Computing |
| Издатель: | 3DO |
| Дата релиза: | март 1999 г. |

Аббревиатура MIA расшифровывается как “Missing In Action”, или “Пропавшие без вести”, — Хорнет не даст соврать. С момента релиза третьих “Героев” я официально нахожусь в этом списке. Постоянно. Безвозмездно. Бессменно.

С того самого катастрофического момента в моем жилище с отверстием в потолке произошли интересные изменения. Так, традиционную трубку мира заменила собой проинсталлированная на жесткий диск версия HOMM3. Друзья приходят лишь с одной целью: провернуть маленькую партию. Bomberman забыт. Живое человеческое общение кануло в лету. Минуты подменены ходами: “Когда мы пили чай в последний раз, о Масса?” — “Шесть полных ходов назад, ставь заново...” Знакомые девушки звонят и просят вытащить из Интернета чит-коды. Мол, прошла четыре кампании, а в конце пятой такие толпы драконов, что хоть стой, хоть падай. Это уже про аддон, но все равно весело. Другой мой знакомый, уже после релиза HOMM3, несколько месяцев играл сначала в первую, а потом и во вторую часть. Готовился физически и морально. Сейчас он немного аутичен, но на словосочетание “второй аддон к третьей части” реагирует, кажется, положительно. Врачи успокаивают: мол, все будет в порядке. Говорят: “Сначала избавься от наг, а уж потом добивай крестоносцев. И не забудь о Blood Lust!” Вот и ставь после этого в больницу компьютеры!..

Ребята из NWC времени зря не теряют. Они уже объявили о работе над четвертой частью HOMM, обещают релиз к концу года. Это хорошо, столько мы



продержимся. Ведь шахматы вон сколько без ремейка прожили, и ничего. Некоторые утверждают, что эти фигурки на клетчатой дощечке до сих пор пользуются популярностью. Маловероятно, конечно. Гораздо больше меня беспокоит нашествие драконов. Дисбаланс и опопсение — вот что это такое. Раньше мы устраивали настоящую драку в ходе розыгрыша замка warlock’а. А теперь что творится? Куда ни плюнь, попадешь в длинную шею или перепончатые крылья.

Уже сейчас рас и городов больше, чем нужно. Карты слишком необъятны, фронт чересчур растянут, и уследить за всем происходящим бывает затруднительно. Иногда, в передышках между ходами, я задумываюсь: что же будет дальше с моей игрушечной родиной и с нами? Мыльный пузырь надут до предела — еще немножко, и он лопнет. Хотелось бы узнать, что собирается делать NWC, но нет времени. Архангелы снова лезут на рожон, посыпая землю перьями и пухом не хуже, чем моя куртка. Надо идти работать, моя очередь...

**Масса Скар**

**P.S.** Передайте Арни, что я ему завидую. Теперь я тоже готов бороться с компьютерными играми вроде HOMM3, но, увы, нет сил и средств.

Искренне ваш, порабощенный масса Скар. Центральная Африка, Долина Пигмеев, первый компьютер от водопоя.

Ни одна игра в мире не заслужила второго места настолько, как H&D. Слишком откровенная, слишком роскошная, слишком недоработанная. Противоречивая, но — великолепная. Игра, которой отдавал всего себя, выкладывался на все сто, в которой жил и умирал, но в которую уже не сможешь вернуться. Домой дороги нет, в чудесный мир девственных багов H&D — тоже. Ее прелесть утрачена безвозвратно, рай потерян.

Поэтому теперь, когда пришло время подводить итоги, пусть об H&D скажет другой, тот, кто был



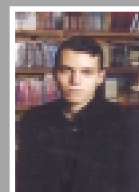
на полгода моложе. Листаю записную книжку: “Главное, что удалось сделать Illusion Softworks, — это внести в сражение элемент СЛУЧАЙНОСТИ. Как и в настоящем бою, здесь палят не столько для того, чтобы убить, сколько для элементарного подавления огня противника. Попасть удается сравнительно редко — главным образом снайперам, а все остальные уничтожают врага в самый неожиданный для себя момент, случайно, ненароком, и переключаются на другую цель лишь тогда, когда понимают, что стрелять больше не в кого. Шальные пули убивают всегда нелепо и не вовремя. Помните тот эпизод из “Рядового Райана”, когда герой Хэнкса хватает радиста за плечо и только тогда замечает, что у того отсутствует половина черепа? В H&D та-

такие пааарни.

Ввиду хилой конкуренции на обычно продуктивном поле выявить победителей, лучшие автосимуляторы года, оказалось совсем нетрудно. Приз зрительских симпатий, вкупе с почетным первым местом, достался локализованному родной “Докой” “Чемпионату Ралли Mobil 1” (или Rally Championship 2000). Название серии знакомое и уже зарекомендовавшее себя настолько хорошо, что абсолютному новичку сезона Sports Car GT пришлось удовольствоваться лишь вторым местом в симуляторном хит-параде (хотя это симулятор высшего класса, на мой влюбленный взгляд). Хардкорный реализм и здравый смысл вновь берут верх над скромной красотой графики и легким очарованием тюнинга.

**Александр ВЕРШИНИН**

## “Коппола отдыхает-99”: Все вечеринки завтра



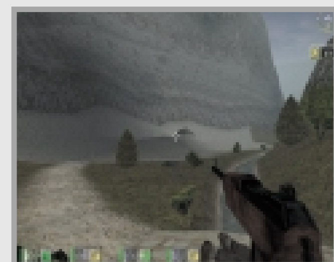
Говорить что-либо в защиту номинации глупо — раз есть номинация, значит, есть и номинанты, а это уже достаточная причина для ее введения... В общем-то, этот короткий список целиком и полностью посвящен action/strategy, то есть тем милым игрушкам, которые вы ну никак не ожидали увидеть в стратегическом разделе, но именно там они и оказались. Но вот что действительно забавно, так это список номинантов. Предварительный вариант #1: SWAT 3, Rogue Spear, Hidden & Dangerous. Предварительный вариант #2: Hidden & Dangerous, SWAT 3, Rogue Spear. Окончательный вари-

Лучшая игра | Action | Аркада | First Person Shooter | Real Time Strategy | Настоящая стратегия | Коппола отдыхает | Квест | Ролевая игра | Симулятор | Многопользовательская игра | Левая резьба | Новаторская игра | Лучший движок

# Hidden & Dangerous

| | |
|---|---|
| Номинация: | “Коппола отдыхает-99” (бывш. Action/Strategy), 2-е место |
| Номинация: | “Левая резьба-99”, 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.talonsoft.com/products/h&d.html |
| Разработчик: | Illusion Softworks |
| Издатель: | TalonSoft/Take 2 |
| Дата релиза: | август 1999 г |

кие фокусы случаются сплошь и рядом. Нет времени посмотреть на индикаторы жизни внизу, до тебя доходит, что лежащий рядом пулеметчик убит, лишь когда не сдерживаемые больше огнем “Браунинга” фрицы подступают вплотную и начинают расстреливать тела в упор. Случайность порождает хаотичность — в любую секунду шаль-



ные пули–дуры могут круто изменить ход боя”.

Стилистика и реалии сохранены. Если попробовать охарактеризовать сущность H&D более коротко, чем это пытается сделать молодой горячий боец, то очень к месту будет словосочетание “единственная в мире”. Единственная в мире игра–про–спецназ о второй мировой. Единственная в мире историческая игра–про–спецназ, достоверная в каждой подробности. Это единственная в мире игра–про–спецназ с таким спектром используемой техники. Кстати, а она вообще еще где–нибудь используется?

Из фронтовых воспоминаний: “Один из самых запомнившихся и драматичных моментов — высадка со сторожевого катера на берег Дуная. Вот тогда–то и становится понятно значение слов “перекрестный огонь”. Пули летят отовсюду, со всех сторон — с пулеметных точек, с вышек, где засели снайперы, от мобильных отрядов, уверенно берущих в клещи. В этой мясорубке погибает любой высунувший голову из–за спасительного бетонного выступа. А ведь надо и отстреливаться, и продвинуться вперед, прежде чем противник подойдет вплотную. Вперед ползешь по миллиметру, с одной мыслью в заторможенном сознании: “Так вот как умирали те парни на Омаха–бич”... А потом как–то незаметно, один за другим, замолкают пулеметы, пули снайперов больше не взвизгивают в воздухе с бессильной злобой, и наш собственный “энфилдовец”, подняв “Браунинг” с мертвого тела пулеметчика, скашивает последний фашистский отряд. Небольшая, локальная, победа — короткая передышка, подсчет трупов — и снова бросок вперед, к укрытию бронированной техники, а там недалеко и до грозного силуэта моста, на котором разместился пустующий танк”.

Стилистика и реалии сохранены. Единственный в мире настоящий военный боевик: практически идеально воспроизведенные тактика и стратегия боя, мощный фон большой кампании, союзники и партизанские войска, тщательно продуманный непредсказуемый сценарий. Единая, цельная, глобальная игра со все возрастающим внутренним напряжением.

Из фронтовых воспоминаний: “Темп заданий нарастает с каждым годом войны. Самые долгие и тяжелые — это кампании сорок второго и сорок третьего годов. Потом, с начала сорок четвертого, будет круче, но быстрее. Северный океан и задание на борту тонущего “Латзоу” — пятнадцать минут испуга”.

Нет, прекрасная игра. Если бы не смертельный, ядовитый змий — всем известные баги — с легким сердцем отдали бы ей первое место. Но ни один самый матерый снайпер вермахта не погубил такую тьму спецназовского народа, как самая обычная винтовая лестница. Зато какие бои, как арсенал, какие люди шикарные...

Из фронтовых воспоминаний: “И не скажешь, что за этим честным, открытым лицом спившегося лондонского кокни скрывается такой тактически подкованный искусственный интеллект...”

Стилистика и реалии сохранены.

**Фраг СИБИРСКИЙ**

*“Я ринусь в небо огненной стрелой...”*
***(“Ва–Банкъ” унд Виктор Олегович Пелевин)***

Очень хорошо помню свою первую игру в Homeworld. 62–мегабайтное демо качалось безобразно медленно, отвратительная связь рвалась каждые несколько минут, а GetRight уже замучался вопрошать: “Resume downloading?”. Была поздняя сентябрьская ночь, а под окном матерно препирались торговцы арбузами муниципального округа Войковский. Часу в пятом мученье завершилось. Нажатие единственной кнопки Install перевернуло мою жизнь всерьез и надолго.

Я уже неоднократно говорил: пожалуй, от прогнозирования и прочего провидчества придется отказаться. Потому что Кассандра там, Троя, и всякое такое, сами понимаете. Да и сбывается все моментально. Вот, например, откройте–ка номер УЧУ за август–99, стр.17: “Я буду настаивать на том, чтобы Игра стала темой номера и Игрой года (уберите шотганы и кувалды, мои дорогие коллеги)”. А? Каково?! С точностью до миллилитра.

Да что я вам объясняю — на HW достаточно мельком взглянуть, чтобы понять, что это и есть Оно, То Самое. Ничего даже приблизительно похожего жанр до сей поры никогда не рождал: я тут, знаете ли, намедни купил разных модных железок, включая колонки Jazz Hipster (толщиной в 13 мм) с сабвуфером, и вознамерился посмотреть, так ли будет хорош HW спустя полгода, как то клятвенно обещали нам персонально труженики Relic.

Реакцию легко охарактеризовать словосочетанием “четкий ступор”.

Титанический Taidan Carrier извергал из своего красно–

ант: Rogue Spear, Hidden & Dangerous, SWAT 3. Один из вариантов, не скажу какой, принадлежал перу Олега Михайловича Хажинского...

Игра-про-спецназ триумфально шествует по миру. В ушедшем году мимо нас проскользнула довольно-таки приличная линейка — там и пара игр Red Storm, и сиквелы от Novalogic с Zombie (полноценные или нет — другой вопрос, главное, что сиквелы), и “выкрутас” от Sierra’ы. Смешно, если заглянуть в соседние жанры, но все-таки — ТРИ почти стопроцентных попадания, практически равноценных, — кто из соседей может похвастаться подобным успехом? Это отличные, высокопрофессиональные игры, хотя профессионалом в “экшен унд стрэтеджи” можно считать только Red Storm, к R6 которой так неравнодушен Олег Михайлович Хажинский...

Завтра Illusion Softworks сделает H&D2, Sierra — SWAT 4, Red Storm — следующий патрон в обойме R6, мы будем играть в них, и это будут отличные игры, которые наверняка станут номинантами. А между тем H&D и SWAT 3 — оригинальные произведения, и это, похоже, то самое обстоятельство, на которое стоит обратить внимание именно сейчас. Потому что в следующем году нас ждут только сиквелы. Полноценные или неполноценные — другой вопрос. Оригинальность не слишком-то ценится в этом жанре. У игр-про-спецназ, построенных на внимании к мельчайшим деталям, есть кое-что, успешно заменяющее оригинальность. На первом месте Rogue Spear, а не SWAT 3, и это значит, что оригинальности мы предпочитаем профессионализм. Как, может быть, и Олег Михайлович Хажинский...

**Фраг СИБИРСКИЙ**

# Homeworld

Лучшая RTS 1999 года

| | |
|---|---|
| Номинация: | "Лучшая игра-99", 2-е место |
| Веб-сайт игры: | www.homeworld.net |
| Разработчик: | Relic Studios |
| Издатель: | Sierra Studios |
| Дата релиза: | октябрь 1999 г. |

желтого чрева рои истребителей. 32-битные инверсионные следы выжимали все соки из 32-х же, но мегабайт SGRAM на GeForce. Когда четверка Heavy Corvettes пролетела сквозь полупрозрачное огненное облако, полсекунды назад бывшее фрегатом Raider'ов, я рыдал от счастья. После первого же гулкого взрыва у меня заложило уши, а чашка с кофе совершила решительный бросок со стола на мою ногу. Они были правы. Годы и месяцы пошли HW на пользу — такое можно уже без стеснения показывать на широком экране, тем более что в последней лукасовской эпохалке космических битв так мало, что нет совсем.

Впрочем, графика — бренна. Мишель "Не Судаков" Фуко: "Видимость — ловушка". Прав старикан. Вы, конечно, помните по нашим предыдущим итоговым номерам, что индустрия в ее нынешнем виде — штука очень



неоднородная. The Adrenaline Vault ставит высшую итоговую оценку Unreal, некий журнал Game.EXE — Half-Life, в Корее всенародным развлечением становится StarCraft, а PC Data считает, что круче оленеубийства может быть только Уолт Дисней. Про означенную Дату и ее мать, впрочем, промолчим — журнал ведь могут читать впечатлительные женщины и дети дошкольного возраста без сопровождения взрослых.

Так вот, в 1999-м индустрия была единодушна. Перечислю только несколько регалий HW: Future Games Network — лучшая PC-игра года, CNET Gamecenter — 1999 Real-Time Strategy Winner, Computer Gaming World — "Игра года", PC Accelerator — "Лучший дизайн" и прочая, и прочая, и прочая. Все это, прошу заметить, при наличии в свободной продаже таких одиозных игр, как Q3A, UT и иже с ними. Здравствуй, дедушка ПэЖэ — борода из ваты.

То, что мы получили, — это продукт класса "А". Потрясающая визуальная конфетка (eye-candy, как говорят у нас в Нахичевани), по странному стечению обстоятельств оказавшаяся отличной стратегической игрой, моментально указавшей могильщикам жанра на их место в. Здесь идеален даже звук, даже музыка, хотя (тсс, не говорите Самому) я грешным делом предпочитал выключать местные звуки му совсем, вместо этого ставя в проигрыватель Star Wars Original Music Score.

Таких берут в космонавты! Relic, когда сиквел?

...Ну и, конечно, бесспорная RTS года.

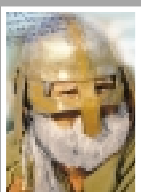
В прошлом году, как вы, разумеется, помните, это место занимал StarCraft. Здесь надо признать, что мы приняли это решение не без насилия над собой: Dark Omen-то, скажем прямо, был достойнее, да и Commandos (амигос! буэнос диас!) со своими зелеными зонами видимости больно наступали на пятки, пряча в кармане блестящий тесак. Изделие Blizzard вполне могло бы удовольствоваться вторым местом, если бы не две причины: бешенство широких народных (которые давить) и неудовольствие некоего Д.Гусакова, ярого StarCraft-фаната (Денис! Отдай Brood War — другие тоже хочут поиграть!). Вот мы Дениса-то и уважили. А то кто будет журнал дизайнить? Василий криворукий?

В этом году все прошло как нельзя лучше, и нам не пришлось идти с собой ни на какие компромиссы: соседи по номинации отстали не на полкорпуса, а на несколько кругов, HW понравился поголовно всей редакции, включая ББ с его древними Yes, а Денис по-прежнему играет в StarCraft. Даже как-то неинтересно — никакой интриги. В определенных кругах это называется, кажется, безальтернативными выборами.

Помнится, у нас были опасения, что век HW окажется недолгим: Relic не планировала аддонов, скачиваемых юнитов, expansion packs и проч. Ошиблись, к счастью: количество фанатских сайтов растет, подобно популяции кроликов (мой любимый — ships.homeworld.org), народное творчество, залог успеха любой игры, порождает total conversions, wallpapers, шкуры для ICQ и WinAmp и всякие занятные утилитки просто-таки в промышленных количествах. Я вот тут недавно попробовал одну: позволяет раскрашивать корабли в радикально черный цвет, чего оригинальная игра почему-то не разрешает. Все это, как вы знаете из прошлого номера, является лучшим показателем того, что с игрой все в порядке, а жизнь разработчиков удалась. В стане ближайших конкурентов HW не наблюдается даже намека на подобное оживление.

Дальше. Несмотря на то что старшие товарищи сурово убедили меня, что HW — никакая не революция, а просто отличная игра, позвольте обратить ваше внимание на две вещи. Первая — стратегическое значение трехмерности. Мне было проще — я заглянул в мануал. Я знал, что единственный эффективный способ выносить Carriers и Heavy Cruisers — это стрелять им в брюхо. Ничего подобного в стратегических играх не было ни-ког-да: число вариантов тактических построений и "рашей" отныне не поддается учету и стремится к бесконечности. А сколько человек, так и не додумавшись, плюнули и... Вторая вещь, имеющая самое непосредственное отношение к первой, — интерфейс, как говорит OMX, управления. Здесь уместен пафос. Это лучшее, что мне доводилось видеть когда-либо вообще. Через пять минут после начала я забываю, что у меня в руке мышь (с колесиком!). Че-

## "Лучший движок-99": Реальность не вершина...



Нездоровая традиция у нас, кажется, намечается. С момента DOOM'а движки всерьез развиваются только в жанре FPS. Изредка, очень изредка прорежется что-нибудь по соседству, да и то при ближайшем рассмотрении выяснится, что это очередной перепев на тему прошлогоднего шутера с достаточно толстым слоем румян на увядающих щеках, чтобы обмануть неискушенный взгляд.

Год 1999-й, увы, не исключение. Первые места заняты двумя старыми движками, в очередной раз улучшенными, расширенными и усиленными. О них трудно сказать хоть что-то новое. Да, полигонов еще больше. Да, появился трехмерный звук и в очередной раз улучшена работа с сетью. Да, освещение и физика с каждым годом выглядят все реалистичнее и грамотнее повторяют то, что мы видим в реальном мире. Но неужели реальный мир — это вершина, выше которой прыгать не собираются?.. Было бы обидно, если б это оказалось правдой, так что давайте верить в лучшее будущее...

И давайте вместо этого поговорим о нашем третьем призере, Expendable, который не притворяется очередным "трехмерщиком", который заставляет тупого пехотинца с во-от такой пушкой переть по стволу ружья, не отягощенному детализацией, и всего лишь (всего лишь!) показывает ему Настоящие Спецэффекты. Я знаю, вы не поверите, но именно за этим направлением игр — далекое будущее. В конце концов, в какой-то момент мы уже не сможем отличить жизнь от виртуальной реаль-

рез десять минут я забываю, где нахожусь. Еще через полчаса мне трудно вспомнить свое имя, адрес электронной почты и номер мобильного телефона (он, зараза, длинный очень). Кстати, интересно, как решат проблему управления в трехмерном пространстве многочисленные HW–последователи, некоторые из которых обещают даже систему waypoint'ов? Неужели банальным плагиатом? Никто ведь не считает sidebar ноу–хау...

К сожалению, наши финские друзья уже раскочегарили свои ротационные машины, и мне пора заканчивать. Жаль — об HW можно говорить часами. Вот, например, помните, как наша армада обрушилась в самоубийственном броске сквозь радиоактивные поля к тяжело защищенной Supernova Station, как один за другим гибли, не выдерживая жесткого излучения, наши фрегаты и как бомберы заходили на атаку, освещенные убийственным светом Сверхновой? Или вот...

**Андрей ОМ**

# Jagged Alliance 2

| | |
|---|---|
| Номинация: | "Настоящая стратегия-99", 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.jaggedalliance.com |
| Разработчик: | Sirtech Software |
| Издатель: | "Бука" |
| Дата релиза: | июль 1999 г. |

Ушедший год, кажется, захватил с собой одну из девелоперских фирм–легенд, Sirtech. Компании пришлось оставить издательский бизнес, и, вполне возможно, вскоре она закроется совсем. По крайней мере работы над Wizardry 8 тянутся уж слишком долго. Зато — ура! — на свет все–таки появилась долгожданная Jagged Alliance 2. Чтобы напоследок порадовать ценителей образчиком классического исполнения стратегической игры и стать одной из трех лучших стратегий года? Наверное...

На самом деле, JA2 была задумана и выполнена как нечто куда более серьезное, чем обыкновенная стратегия. Просто ее боевая тактическая часть больше всего на виду, да и исходная Jagged Alliance была прежде всего первоклассной, настоящей, стратегией. Что не удовлетворило ребят из Sirtech. Хотелось... реализма, атмосферы. Жизни, наконец. Так, совершенно естественно, родилась идея продолжения.

Время в JA2 идет постоянно и неумолимо, это один из ваших главных врагов. Миссии больше не заканчиваются с заходом солнца, базовый лагерь не гарантирует безопасность, а наемники наконец научились перепрыгивать через



заборы, залезать на крыши, бесшумно подкрадываться и держать в каждой руке по пистолету. Море оружия, очень грамотный обсчет рикошетов и проницаемости пулей преграды, даже джипы и вертолеты — псы войны из исходной JA — могли только мечтать о подобных удобствах. С другой стороны, игра безжалостна, причем прежде всего к самому игроку и его подопечным. Беспощадна, как сама жизнь. Враг натренирован, хитер и во много раз превосходит вас численностью. Не спасают даже save'ы (в любой точке игры). Жестокая война на истребление идет днем и ночью. В любой момент на израненных, отдыхающих после боя наемников может навалиться отряд регулярных частей противника. Либо, скрипя зубами, дерись, либо умирай и заканчивай с этой "развлекаловкой". Иначе нельзя. Потому что жизнь любит ударить сапогом поддых.



Кошмарная, изматывающая тактика иногда сменяется пародией на глобальную стратегию. Люди превращаются в разноцветные квадратики, путешествующие по секторам. Города захватывают и сдают. Рудники отбирают. Денег сно–



ва не хватает, и Иван, крепко завязав ушанку, идет в бой с финкой в зубах. Или еще рано становиться берсерком? Надо войти в город и попробовать прояснить ситуацию. Быть может, с жителями удастся столковаться? Если поговорить в правильном ключе и, быть может, исполнить их просьбы... И это уже РПГ. Хотя нет, нельзя так нарезать жизнь! Пусть соперники ходят по очереди и каждое движение отнимает action points — но все вместе, тактика, стратегия, РПГ — дают нам немного странную, но очень откровенную, бездушную и кровавую версию бытия. Честную до боли в голове.

И как, спрошу я вас, можно не уважать, не любить того, кто с вами так откровенен, как Jagged Alliance 2? Кого вы понимаете с полуслова, с кем одной крови? JA2 может стать одним из последних образчиков шаманского подхода к дизайну стратегии. В наших силах отдать должное, проникнуться, пройти и оставить в сердце. Как одну из лучших в 1999–м.

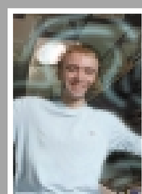
**Александр ВЕРШИНИН**

ности, и встанет, наконец, правильный вопрос: как сделать лучше того бородатого старика на небесах?

Пусть Expendable не столь продвинут технологически, и не смог, бедняга, взобраться выше третьего места, но он красив, он строит свой движок на эстетике, а не на реалистичности, и потому будущее за его далекими потомками. И это правильно.

**Господин ПЭЖЭ**

## RTS-99: Wake Up, или Аналитика для бедных



Вообще-то, в таких случаях следует употреблять слово "стагнация" (а то и "стагфляция"), несмотря на то что в приличном обществе за такие сложные заграничные выражения могут и побить резиновым демократизатором.

Посмотрите, что мы здесь имеем. Dungeon Keeper 2, TibSun, AoE2: The Age of Kings — и это лучшее из того, о чем мы весь год слагали свои руны ненависти?!. Клоны и сиквелы со следами косметического ремонта и давно ушедшей юности на лицах, дружески обнявшись, отплясывают чечетку на руинах жанра RTS — именно так все выглядит на пессимистичный взгляд. Да, во главе всего этого безобразия с огромным отрывом несется блистательный Homeworld на белом коне с инверсионным следом наголо, но тем заметнее и неприятнее контраст.

Давайте посмотрим с другой стороны. Весь минувший год индустрия явно перестраивалась, а вместе с ней и жанр: он не умер, он просто взял тайм-аут. Несколько ветвей эволюции оказались явственно тупиковыми: Полностью Трехмерные, например, потеряв сознание еще во время

# Lander

| | |
|---|---|
| Номинация: | "Левая резьба-99", 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.psygnosis.com/html/titles/lander/index.html |
| Разработчик/издатель: | Psygnosis |
| Дата релиза: | 1-й квартал 1999 г. |

Ручные эспандеры бывают разные. Некоторые наживают мощную кисть, тиская каучуковые баранки, другие качаются на специальных тренажерах. Для программистов и игроков, боящихся спорта, как черт ладана, хитроумные промоутеры здорового образа жизни придумали заменитель эспандера, джойстик обыкновенный. Чуть позже появилась электрическая версия этого приспособления, называемая force feedback joystick, — хотя большинство предпочитают версии популярного тренажера без наворотов.

Обязательным условием правильного функционирования устройства "джойстик" является программное обеспечение. Согласно тестам специалистов Game.EXE, самым эффективным ПО в данном классе был признан проект Lander от Psygnosis. Увлеченные игровым процессом Lander, самые заурядные пользователи показывали рекордные результаты по сжатию рукоятки тренажера "джойстик". Применяющие обычную тренировочную технику (например в спортзале) смогли достичь указанного уровня только через два месяца.

В чем суть тренажера Lander? Удерживать крохотный посадочный модуль над поверхностью планеты максимальное количество времени. Маленькая дюза, активируемая кнопкой джойстика, придает ускорение кораблику — важно правильно рассчитать направление реактивного толчка, дабы не только не оказаться на неприветливой поверхности, но и продвинуться в правильном направлении.

Вы не ослышались, в Lander приходится еще и летать. Рука намертво прилипает к палке радости, напряжение просто бешеное. Несчастный модуль подобен былинке на ветру, он чутко реагирует на малейшее движение пилота, тем самым доставляя новичкам массу неприятностей. Профессионалы же не только ювелирно летают по всевозможным катакомбам, подземным базам и даже репликам "звезд смерти" из Star Wars. Они таскают грузы! Подвешенный под брюшком увесистый коробок кардинальным образом меняет поведение корабля. Сложность увеличивается втрое. Работают все мускулы рук: ни одного лишнего движения, ни предательской дрожи. Мускулатура растет вместе с нагрузкой. На ваш модуль объявляется открытым сезон охоты. Все желающие, турели, зенитки, танки, ис-



требители, не прочь поучаствовать в веселой погоне. Кисть деревенеет, но четко держит корабль на курсе. Ответственный за дюзу палец давно почернел и мечтает отвалиться, топлива осталось максимум на сорок секунд, но вы обязаны вытянуть груз в верхние слои атмосферы...

Вот так закаляется стальная хватка пользователя PC. Тренируйтесь и побеждайте вместе с Lander. Наш леворезьбовой выбор номер три!

**Александр ВЕРШИНИН**

# Need For Speed: High Stakes

| | |
|---|---|
| Лушая аркада 1999 года | |
| Веб-сайт игры: | www.needforspeed.com/hs_pc |
| Разработчик/издатель: | Electronic Arts |
| Дата релиза: | июнь 1999 г. |

Конечно, High Stakes можно принять за идеал примитивно-аркадной NFS, за высшее ее достижение. Но это не так. High Stakes не является продолжением и уж тем более логическим завершением чего-либо, High Stakes сама — точка отсчета. Игра, прекрасная, как рассвет.

Дело не в том, что с HS Electronic Arts вышла на новый уровень графики, физики или дизайна трасс. Эти понятия субъективны и в меру абстрактны. Дело в том, что в HS впервые среди аркадных гонок на PC появилась вещь, ставшая, может быть, привычной на консолях, где все гонки, по большому счету, аркадны, — карьера. Фантастически продуманный и сбалансированный режим, который, единожды опробованный, навеки затмевает все остальное — и так долго ожидаемую и лелеемую возможность вдвоем гнать нарушителей вдоль шоссе, и аж три режима погони, и трассы, и графику, и физику.

Неспроста владельцы PSX так молятся на свой Gran Turismo с его Pink Slip'ом — гонкой, в которой на кону записанная на карточку памяти любовно заделанная по высшему разряду машина. Страсть к накопительству, страсть не к возвышенно-далеким призам, а к реальным и конкретным призовым фондам, позволяющим сделать с автомобилем (нашим умом, честью, совестью и единственным кормильцем) все, что душе угодно, — поставить антикрыло, литые шины, довести до ума двигатель и тормоза, а где-нибудь в необозри-

Machines, по сей день в него не приходили. Braveheart, как мы знаем, был массовой галлюцинацией в особо крупных размерах. Эра "вменяемых варгеймов", провозглашенная было Клэнси с его Force 21, пока не наступила, да и вообще само начинание осталось недооцененным (только не нами — помните "Наш выбор" в сентябре?).

Зато, и это один из главных итогов года, C&C-клоны окончательно склеили ласты и организованно отбыли повзводно в Страну Вечной Охоты, явив напоследок братские игры TibSun и AoK. Обе они на сегодня официально продались тиражами под три миллиона каждая, причем Microsoft'овo детище по сей момент не покидает чарт PC Data, пережив Q3A и расталкивая могучими плечами покемонов, оленей, барби и прочий отврат. Третье место на двоих — это наша дань уважения клонмейкерскому упорству, вполне достойному лучшего применения. Ну и, в некотором роде, приз зрительских симпатий. Да, и памятный знак "За вклад в развитие индустрии" — такой год назад вручили на "Оскаре" Марлону Брандо, Супермену в инвалидной коляске. Взгляните на них в последний раз. Цыц-клонов в этой номинации, скорее всего, не будет больше никогда — в тыщщелетье с чистой совестью!

Еще один итог — вполне ощутимый успех Bullfrog. Компания перестала делать "игры для нашей обложки", оставшись отличной командой: DK2 в этой номинации и Sim Theme Park (по-русски это будет Theme Park World) в соседней есть лучшее тому подтверждение. Что из себя представляет Bullfrog без Молинье, мы уже увидели и остались увиденным вполне довольны. На что способен мистер М. без Bullfrog, мы узнаем только в этом году — если повезет.

Словом, пора уже, наконец, встряхнуться — лить сопли

мом будущем, может быть, даже и сходить присмотреть себе на стенде новый. Безусловно, ныне HS уже не единственная в этом роде, но если вы спросите, к примеру, у Мишеля Судакова, что он думает о режиме карьеры, скажем, в Test Drive 6...

Полгода кататься в первых двух чемпионатах с целью подзаработать даже не на пацанский “Ламборджини”, а на жалкий “Понтиак”, — это ли не образчик идиотизма, сходного с голубиным кликаньем Diablo или UO... Восемнадцать раз проходить второй Knockout, потому что там тебе даже в самом пиковом случае возвращают вступительный взнос с избытком, достаточным для латания изуродованного корпуса, а остаться без денег да с изуродованным по высшему разряду “Мерседесом”, который и так–то не чемпион по четким поворотам, — это... Но “Мерседес” — маневренная пташка, и, выходя на большую дорогу на раздолбанном, разбитом Z3 с единственной светящейся фарой, победу отвоевываешь любой ценой. Пусть говорят про физику HS, что хотят, — в какой еще аркаде умело поддетая на крутом подъеме полосатая “Бэмка” (Z3 рулез, SLK врагиня и маздай!) выполняет неплохую свечку в зеркале заднего вида?

В карьере HS ощущаешь каждую машину целиком, во всех тонкостях, потому что времени на это у тебя более чем предостаточно, и переучиваться с “Корвета” на “Феррари”, да потом еще и на “Феррари”, продвинутый славными апгрейдами, люди ходят на первый круг первой трассы первого чемпионата. Разбитая фара на авто класса “AAA” приближается к полной стоимости тачки класса “B”.



К слову сказать, идея со зверски растущими как в умении, так и в классе машин противниками на одних и тех же трассах уникальна и здорово поддерживает баланс. Трудно поверить, что когда–то одним громким клаксоном и легким тычком сзади мы сталкивали на обочину этого монстра, грозу автострады, расшибающего конкурентов о бетонные бортики с небрежным изяществом Безумного Макса и державшего отчаянные удары с упорством Майка Тайсона. Как тут не вспомнить собственно “High Stakes”, где вместо призового фонда — ключики от машины. Это честный риск, а выиграть такую гонку на “Ламборджини” в дождь по трассе с маяком и каменными дельфинами (Dolphin Cove — одно из прекраснейших зрелищ на свете) ничуть не легче, чем на “Мерседесе”, если твой противник — Безумный Майк Тайсон на “Феррари”. Карьера не единственный достойный элемент HS, и слава богу, потому что в противном случае она вряд ли с такой легкостью получила бы “Аркаду-99” по версии УЧУ, но карьера — единственный элемент HS, который божественно безупречен. Ни убавить ни прибавить.

**Фраг СИБИРСКИЙ**

# Nocturne

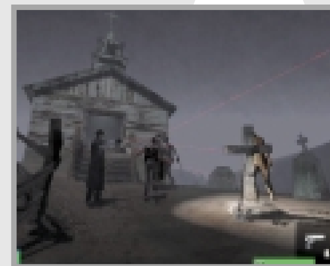
| | |
|---|---|
| Номинация: | “Action-99”, 2-е место |
| Веб-сайт игры: | www.nocturnegame.com |
| Разработчик: | Terminal Reality |
| Издатель: | Gathering of Developers |
| Дата релиза: | октябрь 1999 г. |

Создатели говорят так: “Большинство критиков, рецензии которых мы читали, дали “Ноктюрну” четыре– или пять–из–пяти звездочек, четверо возненавидели его, но никто из них не посмел сказать, что это средняя игра. “Ноктюрн” называли потрясающим или бездарным. В девяносто пяти процентах рецензий его назвали потрясающим”.

Приятно слышать, честное слово. Сейчас трудно представить себе игру, способную коголибо напугать, да и раньше не было ни одного страшного экшена... Нет, конечно, те гипотетические четыре критика дружно подтвердили, что Nocturne также не в состоянии напугать любого. Но внушить страх он может, потому что это страшная игра. Страшная, но, на первый взгляд, граничащая с пародией, пародией на noir, если и избегающей склеротической заторможенности, обычной для триллеров, то немедленно впадающей в эпилептический ритм боевика, выполненной с подлинным мастерством. Совершенно особым образом рассчитанные повороты сюжета, четкое и красивое их воспроизведение. Но этого недостаточно для того, чтобы открылось все мрачное очарование “черной” истории. Вампиры, оборотни, гангстеры и зомби — что, казалось бы, может быть смешней и беспомощней?

Но есть еще Стрэнджер — фигура совсем не комическая. Но, кажется, мы об этом уже весьма интенсивно говорили. Но что такое Стрэнджер? Поза да десяток незабываемых фраз (парочка стрэнджеризмов в коллекцию: “Это был шериф”, — мимоходом, после выведения в расход последнего из населяющих салун зомби. “Ты умер. Снова”, — в беседе с разговорчивым зомби). Лаконичный катализатор, оживляющий убийственно притягательную атмосферу, только и ждущую, чтобы ее оживили.

Nocturne подкупает тем, что у него есть наготове четыре жутких истории и он рассказывает их коротко. Точно рассказы в

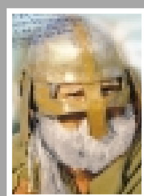


сборнике с красивой обложкой, на которой нарисован заманчивый труп, новеллы “Ноктюрна” сильно разнятся по художественной себестоимости. Первая — стильная, но разминочная, вторая — гениальная, гениальная и еще раз гениальная, третья — боевая, но туповатая, и четвертая — удушливо мрачная, но довольно слабенькая по

по поводу безвременно почившего жанра в этом сезоне немодно. Все вы знаете, что ждет нас в наступившем году: начиная с трехмерного WarCraft и заканчивая летним нашествием Homeworld-клонов (ах, извините, Игр, Похожих На HW, Но Не Имеющих К Нему Никакого Отношения). Будет интересно, совершенно точно. Наступает эра новых героев.

**Андрей ОМ**

## “Новаторская игра-99”: Без вариантов!



Самая простая номинация, у нас практически не было сомнений и колебаний. Пожалуй, только третье место вызвало хоть какие-то разногласия, кандидатов было много, и Quake III, занявший столько призовых мест, получил еще одно скорее по инерции, чем по заслугам. Нет, безусловно, маркетинговые вопли о новом подходе к одиночной игре, дефматче с ботами как новой парадигме и прочий bullshit сыграли определенную роль, но и техническое совершенство, разумеется, сказалось. Первый документально зафиксированный случай использования кривых, как-никак...

Первое место Outcast’a не вызвало вопросов, да и не могло, тут и странноватый геймплей, и самое смелое решение в движке (ха! считать 320x240 высоким разрешением — это действительно впечатлило, причем не низким, а высочайшим качеством графики!), и роскошный, хотя и очень странный, сюжет, и неописуемая музыка с чрезвычайно экзотическими музыкантами... Да что там, почти вся игра — одна большая новинка!

Второе место, System Shock 2, игра, достойная большего.

сравнению с остальными. Все помнят кошмарно утраченного профессора и вагон поезда, все пассажиры которого одновременно превращаются в оборотней... то есть, конечно, они все уже и так оборотни, а превращаются они... э–э–э... ну, понимаете, когда оборотни превращаются, они все равно, конечно, оборотни, но другие оборотни... черт... в общем, ВАГОН ПОЕЗДА, ПОЛНЫЙ МОНСТРОВ, пробежка за заветным пожарным топором, смачная и кровавая расправа. "Черная" классика. Коробка с сотней серебряных пуль, после которой начинается настоящая бойня, избиение оборотней, охота на волков. Все помнят заброшенные шахты, помнят, какой видок был у Стрэнджера с газовой маской на физиономии, шарящий луч фонаря и превосходные приспособления по откручиванию голов за каждым углом — стоит только польститься на фальшивый талисман, и герметически закупоренная комната заполняется водой. Помнят лихих парней, разъезжающих по городу на черном лакированном автомобиле и расстреливающих все вокруг из "томпсонов", помнят напряженное продвижение по пустынным улицам города–призрака с дробовиком наперевес. Помнят горячечных финальных монстров в лучших традициях Говарда Ф. Лавкрафта — невероятных, невообразимых размеров паук под потолком пещеры, омерзительное чудовище из иного измерения, рвущееся в наш мир. Очень боеспособный монстр Аль Капоне.

Мрачная башня, стоящая на отшибе, посреди кривляющихся деревьев под черным небом с голодной луной — вот что такое Nocturne. Что еще можно сказать?

**Фраг СИБИРСКИЙ**

# Outcast

| | |
|---|---|
| Новаторская игра 1999 года | |
| Номинация: | "Action-99", 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.outcast-game.com |
| Разработчик: | Appeal |
| Издатель: | Infogrames |
| Дата релиза: | июнь 1999 г. |

Я знаю: вы все равно до сих пор не верите, что эта игра настолько крута. Вы думаете (наивные!), что и в Action, и в "Новаторские игры" она попала из–за чьих–то персональных пристрастий. Щаз! Это и в самом деле игра особая. Цитирую Александра "Интерплея" Вершинина (см. #7'99): "...самый ультимативный проект этого столетия. Возможно, даже тысячелетия. Смертный приговор штампам и клонам. Образец для почитания, объект идолопоклонничества".

Пожалуй, только истинные французы (или, точнее, бельгийцы — см. www.appeal.be) могли соорудить такое. Такое странное, непонятное и непривычное, но такое цельное и изящное. Это нельзя воспринимать как игру, это мир, не придуманный, а найденный в бескрайних просторах компьютерной вселенной. Награда в номинации Action досталась этому миру прежде всего за цельность, в которую нельзя не поверить. Талоны надеются на вас, Ulukai!

А вот новаторство требует отдельного разговора. Первый настоящий опыт использования вокселей — это вам не кошкам хвосты крутить. Да, разрешение не слишком радует, максимум — 512x384, но результат кроет и UT, и Q3A, как бык овцу, даже в 320x240. Какая почва и дома, какие модельки, какие волны и как они отражают небеса! К такой странной графике прилагается не менее странное устройство мира. Его обитатели, похоже, НАСТОЯЩИЕ ЛЮДИ: они отлич–





но управляются и без нас, видят, слышат, чувствуют и общаются между собой. Но, разумеется, как и положено правильному игровому миру, без главного героя самое интересное не произойдет, ведь ему, главному, на роду написано стать Улукаем, спасителем мира... И это видно даже в мимике (да, она есть!) всех, с кем придется общаться по ходу дела.

Чисто европейская смелость Infogrames, рискнувшей использовать в игре Московский симфонический оркестр (непременно слушайте саундтрек нашего нынешнего диска!!!), может шокировать среднего американца, но уж нас–то такое решение разочаровать не может по определению, особенно вкупе с оскароносным сюжетом! Короче, спасибо вам за смелость, Appeal и Infogrames!

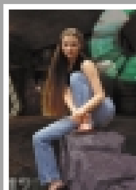
**Господин ПЭЖЭ**



Много большего. Игра, чей геймплей (хоть он и неповторим), мы встретим еще не раз, если не в дешевых клонах, то уж в талантливых играх, в виде неосознанных заимствований — обязательно! Настоящий гибрид жанров, да еще столь требовательных, как РПГ и Action, удается, увы, очень редко. И мы рады, что в этом году увидели, как это нужно делать.

**Господин ПЭЖЭ**

## Квесты-99: Долгое прощание



Ежегодная плодовитость того или иного жанра, конечно, способна доставить немало радости, но она же может стать источником досады и беспокойства. Окидывая взглядом год прошедший, оценивая его день за днем, новость за новостью, первый взгляд за первым взглядом, рецензию за рецензией, никто из наших славных редакторов не ощущает, будто его любимый жанр достиг совершенства, а уж если выпадает такой редкий случай — подобно этому — подвести итог ВСЕЙ работе, то она и вовсе кажется мешаниной временных успехов и неудач.

Три, два года назад умные да смелые квестовые разработчики, что называется, палили изо всех стволов, лишь изредка — не более чем на неделю — останавливая эту чехарду, дабы позволить несчастным игрокам хоть как-то привыкнуть к новому стилю. И вот, наконец, все это прекратилось. Настала пора покончить с чересполосицей гениальных и полугениальных творений и найти для себя нишу — или гробницу, — которая была окончательно установлена на мрачном болоте адвен-

# Planescape: Torment

Лучшая РПГ 1999 года (совместно с Everquest)

| | |
|---|---|
| Номинация: | "Игра 1999 года", 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.planescape-torment.com |
| Разработчик: | Black Isle Studios |
| Издатель: | Interplay |
| Дата релиза: | 4-й квартал 1999 г. |

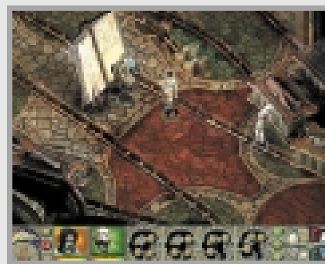
От угощений наркотических (Everquest, конечно) плавно переходим к гурманским. Не придумано еще таких слов, чтобы можно было вразумительно описать наслаждение, получаемое от последнего шедевра Black Isle и Interplay. Ну... разве что вот эти: Planescape: Torment, ролевое эстетство в самом соку. Стыдитесь, если не пробовали.

Изысканный вкус Torment остается в памяти надолго. С "родителями" его ни за что не спутаешь — ни с горьковатым апокалиптическим ароматом Fallout, ни с настойчивым, приторным, пряным амбре Baldur's Gate. Хотя характерные черты обоих предков налицо.

Проект Planescape унаследовал красивый движок BG и потрясающую воображение универсальность Fallout. В зависимости от стиля развития главного персонажа и, разумеется, ваших собственных решений игра может быть пройдена совершенно по-разному. Дорога к торжественному низвержению героя в ад может пролегать через море трупов, а может — через кажущиеся бесконечными (и это здорово!) хитроумные лабиринты диалогов. Забудьте об идейной троице "хороший, плохой, злой" из Fallout. Герой Planescape может быть приветливым, заботливым, ласковым, льстивым, заигрывающим, угрожающим, озлобленным, усталым, даже нигилистическим. Сколько настроений, столько реплик. Это и есть настоящая ролевая игра, без купюр. Задумайтесь! Дело не в повышении уровня в классе, не в сборе антикварного оружия и не в скалачивании XP. Впервые за долгое время вам позволяют войти в роль и непринужденно оставаться в ней некоторое время. Вам не приходится натягивать выбор очередной реплики в диалоге на перпендикулярные плоскости Плохое—Хорошее. Нет! Так нельзя сформировать своего героя, себя, свое альтерэго. Персонаж Planescape: Torment в своих диалогах переходит на гораздо более глубокий, чувственный, уровень настроения. Он богат, он естественен и не обязывает каждый раз выбирать между добром и злом. Существует только цель, и вы можете добраться до нее практически любыми удобными вам, а не создателям дерева диалогов, методами. Делайте то, что считаете нужным: просите, настаивайте, убеждайте, спорьте, угрожайте и запутывайте. Почувствуйте себя харизматичным человеком!

Харизматичным и, кроме того, бессмертным. Еще один крайне изящный момент в дизайне Torment. Где еще вы встречали нетленного главного персонажа? Все правильно, извечный стимул почти любой компьютерной игры, постоянная угроза безвременной кончины героя, был остроумно обойден талантами из Black Isle. Быть неосторожным или неловким — это одно. Бездумным — совсем другое. Убейте "ангела" при первой же встрече — и игра закончится немедленно. Почему? У вас нет ни единой причины прикончить его. Вы же не сеете смерть и разрушение в своей реальной жизни (разумеется, если вы не работаете водителем "Газели"). Planescape естественна и умна. Цените эти качества, коллеги.

Torment вообще сделала невероятно много для ролевого жанра. Глубокое, насколько это возможно, человеческое общение между членами вашей партии и неожиданно открывающиеся благодаря ему (общению!) новые квесты — гениально! Возможность изучить боевую магию-философию своего товарища, а потом, став крутым, преподать ему ответный урок — какая находка! Я уже не говорю об открывающихся благодаря воспоминаниям (те же диалоги, друзья) особых умениях героя и интереснейших, но всегда обрывочных сведениях о его прошлом. Не буду восхищенно стенать в направлении сюжетной линии. Не идеал, но чертовски близко.



Заключение? Все эти дифирамбы не стоят и миллионной доли того, что заслуживает Planescape: Torment. Идите и играйте — даже если вы хардкорный фанат симуляторов. К слову, Хорнет прошел Torment целых два раза. Чем не характеристика? Типичная игра года — и ее третье место в данной номинации можно объяснить лишь болотной застойностью

**Александр ВЕРШИНИН**

В нашего игрового сообщества.

Ваш покорный слуга играл в своей жизни ровно в три CRPG. Первой была Diablo, которая, конечно, вовсе даже action, rogue, dungeon hack, шедевр и давить в одном лице. Fallout в двух томах, потому что песня "Мэээйбииии" и полное отсутствие фэнтези-колорита (*ненав.*), а также любимый инструмент PanCore Jackhammer калибра 0.75. И вот, с недавних пор, PS:T. Along Comes Mary.

В общем, это такой извращенный Fallout next gen. Мир, в котором совсем не все в порядке. Судите сами: порталы в непроизносимо ужасные измерения открываются от неосторожно брошенного слова. Живой/мертвый город под управлением Lady of Pain, тысячелетней девицы в модной маске с лезвиями, странная, нечеловеческая, архитектура — изломанные линии, острые углы — правительница явственно тяготеет к садо-мазо. Бортовой журнал

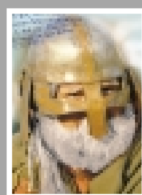
---

чур девяносто девятого. Вообще же каждая из адвенчур девяносто девятого — и я не думаю, что так уж ошибаюсь, — способна окончательно сбить с толку любого исследователя. Или вы со мной не согласны?

**Маша АРИМАНОВА**

## FPS-99: Король умер. Ура

Если чем и славен прошедший год, то именно достой-



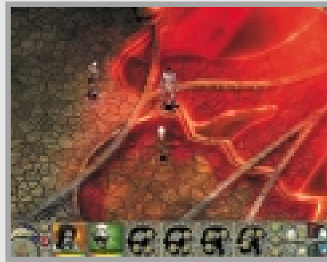
ным завершением эпопеи Quake и долгожданным появлением равноправных соперников великой, могучей и единственной фирмы id Software. Многие не согласятся (и, откровенно говоря, доводы у них довольно веские), что конкуренция началась только сейчас. Да, тот же Unreal был весьма неплохой игрой, у него было полно фанатов и еще больше сочувствующих. Но выход Unreal Tournament еще до появления Quake III: Arena, его заслуженная популярность и волны лицензий этой технологии доказали всем, даже законченным маловерам, что конкуренты могут делать не просто неплохо, они могут делать так же, как id. А то и лучше.

Мы долго дрались всей редакцией, пытаясь понять, кто же победил, чья игра лучше, — и не смогли! В итоге пришлось честно поделить "подарки", если не по справедливости, то хотя бы поровну. Unreal Tournament ушел в "игры года", защищать право жанра вечно занимать первую строчку в этой номинации, а Quake III: Arena отыгрался, отодвинув молодого и наглого пришельца в хардкорной категории FPS. И это честно.

Совсем другой вопрос — чего достиг жанр в целом за

героя, украшенный картинками, — вылитый PipBoy. Critical Hits тоже родом из того же детства. В Fallout жертвы, правда, обычно не по-детски разлетались кровавыми ошметками (был даже такой специальный перк), в то время как здесь молча падают наземь, будто опять выпили всю воду из лужи во дворе. Зато какие спецэффекты, какая визуализация спеллов! Ах да, в одной локации, на одном из предметов имеется желто-черный логотип радиационной опасности. Найдете — будет вам большое счастье, золотые мои.

Тут же забывается тот досадный факт, что дисков всего четыре (причем один — инсталляционный), а бэкграунды нарисованы ручками — значит, не видать нам настоящих Outer Planes, миров Хаоса. Torment заканчивается просто неприлично быстро. Надо будет, проходя в следующий раз, накрутить Nameless One побольше Wis и Cha вместо Dex и Str. А то жалко девиц, с которыми он пытается заигрывать. Кошмарный тип. И какой-



то синюшный (см. обложку!).

Одна из величайших загадок PS:T — абсолютно кинематографичная атмосфера. Как они смогли это сделать с учетом использования изометрического Infinity Engine, которому позавчера исполнилось пятьдесят два годика? Опять же, гениальная прорисовка персонажей-компаньонов. Морте — типичный герой buddy movie. Коп-напарник, комический персонаж. В экранизации его обязательно должен будет играть Эдди Мерфи. Склеивая ласты в очередной раз и слыша его издевательские возгласы типа "Анкор!.. Анкор!...", мы окончательно понимаем, что смерти нет. Город, которому нужно помочь разрешиться от бремени, заодно открыв себе доступ в Clerk's Ward, — это воплощенная мечта Дарио Ардженто и/или Стивена Кинга.

И потом, сама глубина философской идеи. True Death и False Life, помните? Экзистенциализм в чистейшем своем виде. А теологический диспут, в ходе которого наш герой путем самоубийства моментально доказал проповеднику (Горец, Горец!), что рай и ад — вполне абстрактные понятия, равно как и переселение души? Черт побери, сумерки богов! Кстати, одной из опций диалога было убийство самого проповедника. Мы ей пренебрегли, потому что в целом добрые. Но злые.

**Андрей ОМ**

# Quake 3: Arena

| | |
|---|---|
| Лучший FPS 1999 года | |
| Номинация: | "Лучший движок-99", 1-е место |
| Номинация: | "Многопользовательская игра-99", 2-е место |
| Номинация: | Новаторская игра-99", 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.quake3arena.com |
| Разработчик: | id Software |
| Издатель: | Activision |
| Дата релиза: | декабрь 1999 г. |

Для этой игры впору заводить отдельную категорию: "Игра, собравшая больше всего наград". Согласитесь, это звучит гордо. И громкое имя, как и огромная армия поклонников, в общем и целом не имеют отношения к количеству подарков, заработанных третьей инкарнацией одного и того же проекта. Просто она на сегодня — САМАЯ. Не игра года (эту позицию по праву занял Unreal Tournament), но игра Вечности.

Монстр движков, Кармак, напрягся в очередной раз и выдал на-гора лучший engine, просто лучший, причем по всем составным частям. Графика, с ее роскошными кривыми. Сетевой код, с его великолепным предсказанием и общей эффективностью. Поддержка любого 3D-железа и роскошная масштабируемость (в эту игру вполне реально сразиться даже на Voodoo Graphics, и в то же время нынешние процессоры и видеокарты не способны полностью удовлетворить ее максимальные запросы с достаточно большим fps). Короче, Движок с большой буквы.

И этот движок неплохо поддержан художниками, моделлерами и дизайнерами уровней. Единого стиля, правда, не сложилось, но и тот эклектичный набор, что имеется, весьма приятен и не слишком давит на глаза и мозги, что нельзя не приветствовать.

Новая (ну, не очень новая, но впервые доведенная до логического завершения) концепция одиночной игры: пресловутый "дефматч с ботами", впервые изложенный именно id Software



и реализуемый сейчас всеми кому не лень.

Вполне приличный, хотя и не хватающий звезд с неба, набор оружия, четко сбалансированного и достаточно разнообразного, чтобы пользоваться им в зависимости от уровня и места на нем.

И, наконец, главное: окончательный, додуманный и доделанный шутер для сетевых разборок. Игра, помирившая фанатов всех предыдущих id-игр и имеющая шансы стать универсальным мерилом "крутости" всех поколений игроков. Конец большого и интересного этапа. И, смею надеяться, начало нового, не менее любопытного.

**Господин ПЭЖЭ**

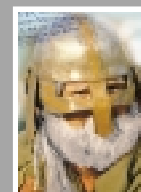
прошедший год. И, увы, второй раз подряд приходится грустно ответить самим себе: да ничего, собственно. Полигоны плодятся, как амебы, игры рождаются и умирают, не запоминаясь ничем, кроме особенно тупых сюжетов, коммерческий паровозик бодро бежит по рельсам и сворачивать не собирается.

С другой стороны, нельзя не отметить воцарение поджанра одиночной игры со странным названием "deathmatch с ботами" в качестве официального. Мы уже давно, со времен первого "Квейка" и Mortal Kombat'а, развлекались таким образом, но сейчас нам наконец-то позволили делать это официально, купив шутер от первого лица в красивой коробке. Получилось неплохо, за что и спасибо. Хотя, откровенно говоря, ждали чего-то большего, особенно от id, первой заявившей о "легализации" идеи.

А в качестве десерта в меню — игра, заставившая пересмотреть интерфейс хорошего шутера и напомнившая, что вовсе не обязателен Pentium III, чтобы показывать действительно красивую архитектуру без тормозов. Requiem — пожалуй, самая недооцененная игра этого года в жанре FPS.

**Господин ПЭЖЭ**

## Multiplayer-99: Приятная ошибка



"Eureka!" — как говаривал старик Архимед. В смысле, нашлось-таки нечто, способное раз и навсегда перевернуть наше представление о дефматче! Любимица старика ПэЖэ, недавно скоропостиж-

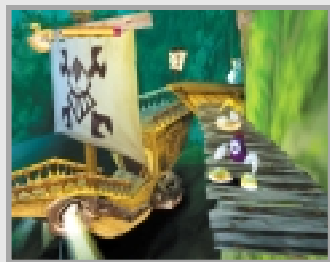
Лучшая игра | Action | Аркада | First Person Shooter | Real Time Strategy | Настоящая стратегия | Копполa отдыхает | Квест | Ролевая игра | Симулятор | Многопользовательская игра | Левая резьба | Новаторская игра | Лучший движок

# Rayman 2: The Great Escape

| | |
|---|---|
| Номинация: | “Аркада-99”, 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.rayman2.net |
| Разработчик/издатель: | Ubi Soft |
| Дата релиза: | октябрь 1999 г. |

Считаем “Р–р–раз!” — на сцену выходит Commander Keen. Считаем “Два!” — из–под земли выползает Земляной Червяк. Считаем “Тр–р–ри!” — сквозь годы разработок сияют нам Abe’s Exoddus и Heart of Darkness. “Четыре!” — и Tonic Trouble вырывается из рядов плоских платформеров, знаменуя собой новую эру. Простите, еще никто не сбился со счета?

1999–й — уникальный год. В нем не было ни одной хорошей “плоской” аркады, зато свалилась на наши головы куча 3D–посредственностей. Starshot, Jersy



the Devil, Toy Story 2, Bug’s Bunny: Lost in Time, Tarzan... Куча ПОСРЕДСТВЕННОСТЕЙ (или откровенного ДЕТСТВА, которое, при всем уважении — ДАВИТЬ).

Одна услада для наших истосковавшихся по три–дэ–прыг–скоку душ — Rayman 2. Рэйманчик, Рэйманушка, Рэйманище. Очаровательное носатое создание, которое, пусть и не оказалось PC–эксклюзивным (есть на “Нинтендо”, готовится на “Дримкасте”), а все–таки — свое, родное. Что характерно — нюхнув или даже вкусив кое–чего из вышеперечисленных отбросов, убеждаешься с новой силой — есть ремесленники, а есть таланты. И делали нашего носатика явно не первые.

А ведь и не понять с первого взгляда, в чем тут загвоздка. Чем отличается Rayman от тех, кто за бортом; чем так цепляет эта игрушка, заставляя проходить ее от и до, советовать всем знакомым и давать “Наш выбор” вкупе с наивысшей оценкой. Но ларчик–то!... ларчик–то, тудыть–рассюдыть, проще некуда!

Обеспечить хорошую (или отличную — опционально) графику — это, опять же, “раз”. Пристроить нормальную камеру — собственно, “два”. Запихнуть в игру здоровую дозу здорового же юмора — вот тебе и “три”. А сделать все это дело разнообразным и НЕскучным для про-



хождения — при хотя бы небольшом количестве серого вещества — раз плюнуть. Кушать подано, милый аркадник. Играй, радуйся сам, радуй издателей–разработчиков финансовой поддержкой, еще раз играй...

Все просто, не так ли? Почему же, спросите вы, сложился наблюдаемый сейчас дефицит хороших 3D–аркад? Да такой, зараза, сильнющий, что “Лучший платформер 99–го” ока-



зался в списке “Лучших аркад” всего третьим? А это, уважаемые читатели, уже не к нам. Пишите письма разработчикам, пишите письма издателям, пишите письма в Комитет по охране аркад. Требуйте уволить оплошавших и наградить преуспевших. Устраивайте пикеты под дверями офиса Ubi Soft, выкрикивая: “Рэйман навсегда! Тоник тоже форева! Хотим! Хотим!!!” Заставьте Nintendo и Sega перевести на PC свои сами–знаете–какие нетленки (если надо — через суд). В общем, суетитесь.

Нам ведь все некогда. Мы ведь рецензии пишем да хит–парады составляем, какие уж тут петиции? А как вытребуете чего — за нами не заржавеет. Обозрим и наградим. Честное экзешное!

**Михаил СУДАКОВ**

Сравнительный анализ NFS:HS на PC и NFS:HS на PSX способен доказать только одно: торжество разума безгранично. Как подумаешь, что мы могли остаться на тех же, что и они, позициях, не будь команда еще третьего NFS любезна настолько, чтобы превратить аркадный примитив обыкновенный в аркадный примитив качественный и страшно красивый. Но товарищи по оружию из неразборчивой Iguana’ы сделали вещь куда более фантастическую: выпустив Re–Volt одновременно на PC, PSX, DC, N64 и бог знает на чем еще, они сделали его Игрой. Пожалуй, первой настоящей мультиплатформенной.

Эстетская красота Re–Volt’a одновременно очевидна и труднодоступна: надо быть слепым, чтобы ее не заметить, но в то же время каждый тешит себя надеждой, что только он разглядел все детали, что только он сполна получил кайф и выпил чашу до дна, отхватил платиновый кубок и не потерялся в калейдоскопе отражений, отблесков, бликов и отсветов, идеальной гармонии составных цветов. Самое смешное, что эта картинка — образчик чистого искусства, слабо зависящего от уровня прогрессивных технологий. Re–Volt не слишком много приобретает на N64, но и не очень–то теряет в качестве на богомерзком PSX. А наше, родное, воплощение — идеально отшлифованная драгоценность.

Умильные пластмассовые автомобильчики даже слишком реальны и органичны. Слыша этот звук, визг маленьких колес на фоне слабого урчания моторчика, чувствуешь запах жженой резины. Физическая модель изящна и ненавязчива — а как известно, хороша та физическая модель, которой не замечаешь. Она не противоречит фантасмагоричес–

но скончавшаяся квестовая фирма Legend Entertainment рискнула — и выиграла. Никто, откровенно говоря, не верил, что зеленые новички жанра способны изобрести что-нибудь стоящее внимания, а тем более — упоминания на страницах .EXE. Что ж, каждый иногда ошибается, и хорошо, когда ошибка именно в недооценке!

На фоне такого супердостижения, вспоминать которое мы, надеюсь, будем немало лет (ждем, ждем удачных клонов, продолжений и прочих идейных потомков!), меркнут даже произведения титанов, хотя и остальные призеры приятно греют душу. Quake III: Arena останется в наших сердцах в качестве финальной точки в эпопее, длящейся уже вторую пятилетку. Вершина, венец, выше которого уже не прыгнуть. Ристалище, на которое долго еще будут выходить гладиаторы, пытающиеся выделить из своей среды отцов, и новички, впервые робко выглядывающие на бескрайние просторы безграничного Интернета.

В этом же году (и в этой же игре) произошел прорыв в области технологий защиты. Игра, в которую не играют пираты, — это звучит сильно. И именно за этим — будущее. С завтрашнего дня даже закоренелые воры, никогда ни за что не платившие, выстроятся в очередь в ближайших магазинах, торгующих коробками, если захотят побегать с друзьями по Интернету (а ведь захотят — куда денутся!)...

Не забудем, разумеется, и об Unreal Tournament. Да, в deathmatch бойкий новичок внес не так уж много (из-за чего и отполз на третье место), но зато сколько разнообразия, сколько игры воображения, какие боты...

**Господин ПЭЖЭ**

# Re-Volt



| | |
|---|---|
| Номинация: | “Аркада-99”, 2-е место |
| Веб-сайт игры: | www.acclaim.com/games/re-volt/index.html |
| Разработчик: | Iguana London |
| Издатель: | Acclaim |
| Дата релиза: | август 1999 г. |

кому действию оружейных систем, искажающих реальность, порождающих роскошные огненные и водяные цветы разрывов, из ниоткуда вызывающих сверкающие шары для боулинга. Ну и, конечно, грешно не упомнить о черном камикадзе с антенной, превратившейся в фитиль, — одиноком смертнике, спасение которого в скорости. Столкновение на последней секунде, на последнем метре, с уже догорающим фитилем, и чудесное освобождение от черной заразы, — сияющая жемчужина уносится в даль, покачивая антенной, а смертником стал кто–то другой, и туннель сзади сотрясает тяжкий разрыв...

Единственный недостаток R–V, до которого можно додуматься, — трассы, а точнее, их дизайн. Слишком многие из них требуют длительного заучивания, слишком мало там очевидных шорткатов и слишком много неочевидных поворотов. Испытание музеем — изощреннейшая пытка. Куда уж там дикозападным городкам и титаникам. Но мы–то сюда пришли не для того, чтобы говорить о недостатках, верно ведь?

Acclaim и Iguana, неразлучная парочка: вряд ли они ожидали, что сделают Re–Volt таким, и вряд ли поняли, что у них получилось. Игра. Чуть–чуть пародии на вождение, немного экшена для сведения личных счетов, малость баланса, выверенной сложности и подогнанного интеллекта, квант спекуляций на модные темы, добавить азарта и детства по вкусу. Рецепт счастья, ненароком выписанный участковым.

**Фраг СИБИРСКИЙ**

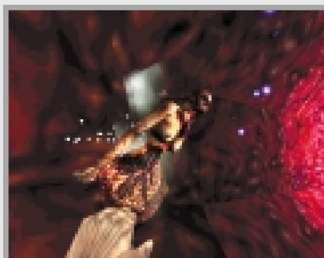
# Requiem: Avenging Angel

| | |
|---|---|
| Номинация: | “FPS-99”, 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.3do.com/products/pc/requem/first.htm |
| Разработчик: | Cyclone Studios |
| Издатель: | 3DO |
| Дата релиза: | апрель 1999 г. |

Шутеров много. Их очень много. Особенно в урожайном на них 1999 году. Так почему же третье место занял именно Requiem: Avenging Angel? Все очень просто: в нем было то самое нечто, что заставляло проходить до конца, был правильный движок, были новинки в геймплее и интерфейсе. Было все, что нужно, и почти не было поводов жаловаться. Такая комбинация, увы, в наши дни почти не встречается, особенно в играх “второго плана”.

Прежде всего — то, что можно увидеть при первом знакомстве. То есть движок. Гигантские открытые пространства соседствуют с роскошной сложной архитектурой, все это ни в коей мере не тормозит даже на слабых “железках”, даже с симпатичными тенями. Что еще нужно? Ну, разве что следов на стенах хотелось бы, и полигонов чуть больше, особенно внутри помещений, где это не должно сказаться на скорости. Но в целом — Unreal для слабых машин, если не больше.

Зрелище еще улучшается за счет разнообразных текстур, правильного освещения и красивой архитектуры. Не забудем добавить сюда “EAT Engine”, то есть скелетную анимацию с мягкими частями тел и интерполяцией переходов между анимациями — и получим роскошное шоу, ласкающее глаз.



Богатый повод для радости и подражания (каковое, кстати, уже началось — скажем, в Crusaders of Might and Magic меню оружия и магии явно содрано отсюда) — интерфейс для выбора магии. Эта замечательная “менюшка”, позволяющая за секунду назначить на три–четыре клавиши полезные сейчас умения (из общего количества в несколько десятков), — это что–то...

А главное — все тот же набор из цельности, интересности и сбалансированности, которые не формулируются словами, но так важны для успеха. Он должен быть — и он есть. И это замечательно.

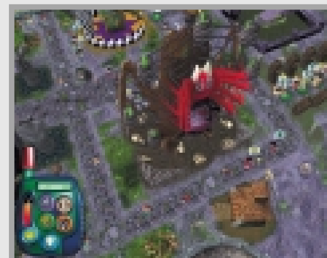
**Господин ПЭЖЭ**

# Sim Theme Park (Theme Park World)

| | |
|---|---|
| Номинация: | “Настоящая стратегия-99”, 2-е место |
| Веб-сайт игры: | www.simthemepark.com |
| Разработчик: | Bullfrog |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Дата релиза: | ноябрь 1999 г. |

Подобного рода заскоки периодически приключаются в Голливуде: то фильмы про астероиды выходят попарно, то, держась за руки, в колонне по двое появляются компьютерные мультфильмы про жизнь мух, пауков, червей и прочих личинок. В 99–м наша с вами индустрия решила, видимо, перенимать опыт старших товарищей по цеху стахановскими темпами: два небезызвестных вам FPS под кодовым названием “Let It Be” — лучшая тому иллюстрация. Нам до них, впрочем, дела нет. У нас здесь происходят и более занятные вещи.

Мне вот очень хочется знать, какая муха ЦыЦы укусила одновременно Hasbro/MicroProse/Chris Sawyer Software Developments (так и ходят толпой, ну что ты будешь с ними делать...) и Bullfrog, дуплетом разразившихся в прошлом году симуляторами карусельного магната. При



попытке объяснить знакомым, "че там за игра", можно два раза воспроизводить один текст: карусели, довольные посетители, финансовое благополучие и техперсонал, который вопреки всем законам здравого смысла можно тягать за шиворот куда угодно над головами беспечных посетителей.

Ключевое слово здесь — "3D". Одна буква и одна цифра совершают с Sim Theme Park такое, что высокооплачиваемым пластическим хирургам не снилось даже после просмотра Asid House. Трехмерность добавляет игре вагон красоты, дрезину шарма–унд–стиля и еще ведро удобства. Туповатое казуальное развлечение (как, я еще не сказал? В нашем любимом рейтинге PC Data RollerCoaster Tycoon, незаконнорожденный братец нашего сегодняшнего именинника, красуется в качестве одной из самых продаваемых игр года) превращается в нечто среднее между модным блокбастером и технологическим демо моей любимой железки от nVidia. Результат не замедлил: в гораздо более вменяемом европейском хит–параде продаж ChartTrak STP долгое время занимал совсем не позорную вторую строчку.

На революционные игры нам в 99–м не сильно везло, поэтому триумф трехмерного экономического симулятора — а STP именно экосим, несмотря на свою нарочитую сопливую несерьезность, — очень показательная штука. Еще год назад такое было совершенно невозможно по ряду технических, исторических и религиозных причин. Еще полгода назад мы смотрели на скриншоты из игры и не думали, что компьютеры потянут такое при нашей жизни. Последние бастионы ортодоксальной двухмерности падают — хочется нам того или нет. После того как я увидел трехмерные хексы в PG3DA и собственноручно прокатился в Sim Theme Park на заковыристом аттракционе "До свиданья, завтрак", стало окончательно понятно — в жизни произошли серьезные перемены. Титаническим усилием не упоминаю здесь Homeworld.

Любопытно и то, что STP является изделием Bullfrog — второй раз за год после DK2 мы получили неопровержимые доказательства, что у компании все в полном шоколаде Cadbury: лого с лягушкой по–прежнему успешно заменяет собой знак качества и нашлепку "Принято ОТК". Кто сказал "Вторично"? Давить, товарищ, в приличном обществе надо за такие словеса.

**Андрей ОМ**

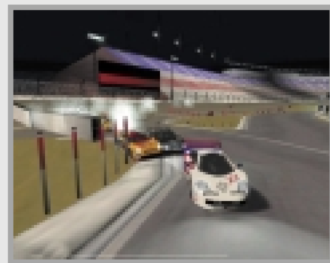
# Sports Car GT

| | |
|---|---|
| Номинация: | "Симулятор-99", 2-е место |
| Веб-сайт игры: | www.sportscargt.com |
| Разработчик: | Image Space Incorporated |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Дата релиза: | 2-й квартал 1999 г. |

Первая и самая удачная игра, посвященная соревнованиям машин класса Sports Car GT. Тема симулятора выбрана авторами чрезвычайно удачно. С одной стороны, это не слишком далекие от реальной жизни болиды "Формулы–1", с другой — достаточно серьезные авто, чтобы кардинально отличаться от поведения серийных машин. Ну кто же откажется от удовольствия намотать несколько кругов на форсированных до посинения "Баварских моторах"?

Спорткары выезжают на почетное второе место в году на двух сильных моментах. А именно: на крайней злобливости, но честности поведения заднеприводных машин на дороге, и на богатом ассортименте средств для самостоятельного тюнинга автомобилей. Проверенная еще в Privateer стратегия "свободного художника", наемника, принуждаемого к совершению подвигов исключительно желанием обновить свое транспортное средство, безошибочно срабатывает в любом жанре. Симуляторщики с удовольствием гоняются по GT–кругу двадцать минут к ряду, лишь бы поставить на любимую машину интеркулер или новую резину. При этом никто даже и не задумывается об абсурдности происходящего: где вы видели гонщика, тратящего гонорар на собственную боевую машину? Зато каждый добытый тяжелым трудом апгрейд ощутимо изменяет характер поведения автомобиля, а значит — виртуальные деньги и абсолютно натуральные старания окупаются с лихвой.

Остальное доделывает спортивный азарт. Перед глазами постоянно маячит таймер, вредные секунды, кажется, специально замедляют свой обыкновенно бодрый ход. Надо держаться! Этнический русский сказочный герой Мальчиш–Кибальчиш за рулем думает совсем не об идущих на помощь отрядах. Нет. Просто кончается топливо, и надо понять, когда можно пойти на дозаправку. А еще кто–то бортанул его проверенный в боях BMW, и теперь машину слегка ведет. Исключительно неприятная мелочь, которую следует учитывать. Гонщик не безумец за баранкой. Настоящий профессионал прежде всего умен и умеет принимать правильные решения. Даже за рулем. Даже на скорости 200 км/ч. Что приятно,



Sports Car GT пытается воспитать нечто подобное в каждом севшем за нее пользователе.

Наконец, заключительный штрих. Графика. Крайне простые ландшафты резко контрастируют с навороченными моделями автомобилей. В симуляторе так и должно быть. Мощными торпедами класса GT можно и нужно любоваться. Причем Sports Car GT не самый худший вариант для этого — второй после реального мира.

**Александр ВЕРШИНИН**

Мой бог, кажется, эта история все–таки заканчивается, и заканчивается на довольно неудобной ноте. Действительно, забытым именам, извлеченным на поверхность и тщательно отполированным, противостоит наглый, молодой да ранний SWAT 3. Разве можно сказать что–нибудь этакое об игре–про–спецназ, не просидев за ней хотя бы полгода? Почти все, что можно сказать, совсем недавно было сказано. Полицейский симулятор, настолько же полицейский, насколько H&D — военный. С наручниками, ка–



System Shock 2 в .EXE ждали. Нет, неправда. Мы были так нетерпеливы, что даже решились пересечь на самолете (о, ужас!) Атлантику и полюбопытствовать, как идут дела, у самих разработчиков. Затем с нескрываемым удовольствием прошли релиз и... забыли. Удивительное дело! Everquest и Planescape: Torment все еще обладают магической властью над нашими умами, даже долгое время спустя. А SS2 подкачал. Таинственный механизм занесения имен отдельных хитов в подкорочную коллекцию сентиментальных воспоминаний каким–то образом обошел творение Looking Glass стороной. Так что о нем — с удовольствием, но без нежности.

Проект System Shock был и остается практически единственным удачным слиянием жанров FPS и RPG. Команде программистов и дизайнеров LG/Irrational второй раз подряд удается замечательным образом сбалансировать доли этих, казалось бы, несовместимых направлений. Ролевики в восторге, не жалуются и поклонники шутеров — ведь по сути своей System Shock 2 является тяжело нагруженным псевдоролевыми примочками шутером. О

# SWAT 3: Close Quarters Battle

| | |
|---|---|
| Номинация: | “Коппола отдыхает-99”, 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.sierrastudios.com/games/swat3/ |
| Разработчик/издатель: | Sierra Studios |
| Дата релиза: | декабрь 1999 г. |

ретами “скорой помощи”, катафалками, подозреваемыми, нагоняями от начальства и серебряными медалями ни за что. С на удивление сильным тактическим элементом. Личное мы — последняя инстанция, в одиночку идем в бой только тогда, когда дальше уже некуда, в кризисной и критической ситуации. С радикальной боевой системой, интересность которой обратно пропорциональна степени “казуальности” игрока.

Убить человечка в SWAT 3 — что муху прихлопнуть. А попро-



буйте “слепить” его тепленьким, да еще так, чтобы не дырявить лишний раз... Хотя, с другой стороны, попадаются и очень живучие особи. Неаппетитные подробности ранений опустим, тем более что подробности там, в отличие от Soldiers of the Fortune, скажем, не визуальные, а звуковые. В SoF и фильмах Тарантино — мрачноватый юмор, напоминающий реальную жизнь, в SWAT 3 — реальная жизнь, напоминающая мрачноватый юмор. Эта игра не красуется, никому не позирует. “Как в кино” если и получается, то исключительно само собой. И в этом нет легкости.

**Фраг СИБИРСКИЙ**

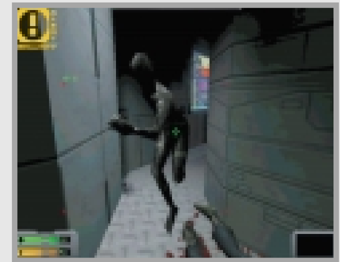
# System Shock 2

| | |
|---|---|
| Номинация: | “РПГ-99”, 2-е место |
| Номинация: | “Новаторская игра-99”, 2-е место |
| Веб-сайт игры: | www.shock2.com |
| Разработчик: | Irrational/Looking Glass |
| Издатель: | Origin/EA |
| Дата релиза: | 3-й квартал 1999 г. |

чем речь? Сейчас поясню.

Берем эталон FPS, Quake. Замедляем движения персонажа и монстров, сокращаем численность неприятеля вдвое. Делаем героя жалостливо слабым, чтобы умирал просто от страха. Забыв все уставы честного квакера, вплетаем в игру серьезный детективный сюжет — пусть он передается путем прочтения записей, электронной почты и, местами, скриптовых сцен. Для пущей атмосферы выкидываем обычно бойкий саундтрек. Пусть игрок слышит только собственные шаги, шипение открывающихся дверей и звук выстрела в затылок. Чтобы боялся! Для спокойствия ролевиков усложним приемы обращения с оружием, введем специальные умения, чтобы ухаживать за ним и, по возможности, апгрейдить его. На каждый тип оружия также прикрепляем соответствующий skill и даем погрешность в стрельбе в зависимости от его величины. Добавить еще несколько умений — для затруднения добычи боеприпасов или дополнительных сведений по основному сюжету. Пожалуй, все! Хватит на сегодня инноваций.

Что интересно, эта, на первый взгляд, элементарная формула работает. Безусловно, сказываются высокий класс и богатый опыт разработчиков. Но в большей степени срабатывает правило смены обстановки. System Shock вносит легкое разнообразие в многострадальный труд строго жанровых бойцов FPS и RPG. Ни от тех, ни от других не требуется особых усилий для прохождения — гибкая система генерации персонажа позволяет вывести как чистого коммандос, так и более удобного для ролевика “мага” или “харизматичного хакера” (сокращенно ха-ха). Мир, дружба, море удовольствия. Но



лишь во время первого прохождения. Сразу же по окончании увеселения стороны вновь расходятся по своим местам, набычиваются и стараются с прежней яростью ненавидеть друг друга...

**Александр ВЕРШИНИН**

# Tom Clancy’s Rainbow Six: Rogue Spear

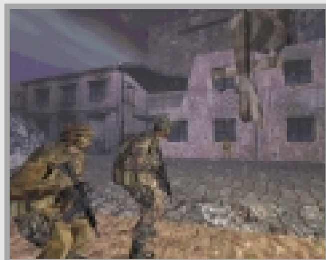
| | |
|---|---|
| Номинация: | “Коппола отдыхает-99”, 1-е место |
| Веб-сайт игры: | www.red-storm.com/rogue_spear |
| Разработчик/издатель: | Red Storm Entertainment |
| Дата релиза: | сентябрь 1999 г. |

У Rogue Spear есть только один недостаток — это машинка для печатания денег. Tom Clancy’s Rainbow Six завоевала сердца казуалов и сумела их удержать. Это имя не выпадает из списков бестселлеров всех без исключения стран цивилизованного мира. Его знают люди, не слышавшие о SpecOps и Delta Force, в личных хит-парадах которых — R6 и Deer Hunter. R6 не должна бы быть настолько хороша, насколько она есть, в раз машистой и эффектной мыльной опере не должно быть утонченности.

Мелкие усовершенствования, нарастающие, как снежный ком, сделали с Rogue Spear практически то же, что и с четвертой частью Need For Speed, — это гениальная игра, и от создателей ее мало что зависит. Все свои лучшие фильмы Джон Ву уже снял — в Гонконге. И мне жалко его, и команду NFS: High Stakes, и компанию Карла Шнурра, потому что они тоже уже сделали свои лучшие игры. Выше подниматься уже некуда, достигнута вершина, после которой может начаться только падение.

Иногда перед боем я смотрю перестрелку в церкви из The Killer. С примитивными, в общем-то, средствами сделать перестрелку без единого фальшивого кадра, возвести кровавую бойню в ранг искусства, придать ей балетное изящество и создать безупречную эстетику из насилия... Я говорю о господине Ву? Нет, о Rogue Spear — единственной игре, достойной маэстро, и не толь-

ко потому, что там имеются повторы с разных точек. Хотя и поэтому тоже. У меня есть старая запись, где, если не ошибаюсь, Динг Чавез разрядил всю обойму девятимиллиметровой "Беретты" в живот противника, одновременно отступая назад, выставив руку так, что запястье, предплечье и пистолет составляют одну прямую линию. Лязгал затвор, взлетала цементная крошка. Изрешетили его из пистолетов–пулеметов не хуже, чем Чоу–Ян Фэта, и было видно, куда попала каждая пуля. Именно хореографическая четкость исполнения придает достоверность даже жестокой массовой разборке, беспрецедентной по числу трупов, где вперемешку идут в ход автоматические дробовики и штурмовые винтовки. Ни одного фальшивого кадра. Конечно, нас обманывают, но, господи, как же это красиво! А я вовсе не против, чтобы меня обманывали красиво.



Я только что играл в Rogue Spear — на Elite, сначала боевую миссию в Косово, потом Lone Hunter на изумительном первом уровне — и вовсе не для того, чтобы освежить что–то в памяти или снять скриншоты. Я все время в нее играю

**Фраг СИБИРСКИЙ**

# Ultima IX: Ascension

| | |
|---|---|
| Номинация: | "РПГ-99", 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.ultimaascension.com |
| Разработчик: | Origin |
| Издатель: | Origin/EA |
| Дата релиза: | 4-й квартал 1999 г. |

...Сразу же по окончании увеселения стороны вновь расходятся по своим местам, набычиваются и стараются с прежней яростью ненавидеть друг друга. В таком настроении они и встречают третьего ролевого призера, Ultima IX: Ascension... (Загляните в матерьяльчик о System Shock 2 — это оттуда.)

С появлением на сцене Ascension обе стороны (Action и RPG) обычно начинают возбужденно свистеть, ругаться на непонятных нам, команде .EXE, языках (мы не знаем ни одного дурного слова). Самые слабые физически ролевики, Ultima Dragons, падают в обморок от избытка чувств. Известная история с чернокожим афроамериканцем Мамбой повторяется с точностью до наоборот. Мамба старается всех любить, но все его ненавидят. Парадокс!

Для поклонников экшена от третьего лица Ascension слишком тормозит, для ролевиков она подозрительно похожа на очередную исто(е)рию о мисс Крофт (видите, я удержался от скабрезных шуточек!). На самом же деле, это типичная action/adventure, только никогда не произносите подобную глупость вслух. Если причислить Ultima IX к этому несуществующему игровому сословию, дать ей официальные документы, что она, по паспорту, RPG... Думаю, конфликт будет улажен. Ах, да! Неплохой идеей было бы сменить звездное имя (70% от продаж) и запретить все упоминания о серии Ultima, ныне почившей.

Большая часть игровой прессы поспешила отгородиться от последнего не–онлайнового детища Origin сразу же после релиза. Мол, куча багов, неудовлетворительная скорость. Между тем они, прикрываясь этими непрофессиональными оправданиями, отказываются признать очевидную роль Ascension в деле продвижения игровой технологии и мысли вообще. Дело в том, что до настоящего момента, читайте по губам, не существовало более красивой игры, чем Ascension. Плюньте на Q3 с его технологически навороченной графикой! Надутые самородки из id так и не смогли приспособить свой хваленый движок для открытых пространств. Факт. А Origin не только создала зрелищный, красивый мир, но и сделала все его уголки, без исключений, доступными для игрока. С движком от Ascension можно слепить симулятор для скалолазов, компьютерный ремейк "Робина Гуда — короля воров" с его густыми лесами и городом на деревьях, даже возродить к жизни старых добрых Pirates! (вспомните, как невероятно знакомо выглядит корабль Аватара в режиме "свободного поиска приключений"). Серьезно, движок прекрасен в своей универсальности. К тому же не подкачали дизайнеры.



Мир Ascension надолго остается в памяти благодаря своим неповторимым, величественным видам.

Графическая конфетка плюс adventure с неплохой сюжетной линией — пожалуй, вот справедливое описание Ascension, Если повезет, баги не будут докучать слишком сильно. В моем случае Ascension не только вела себя паинькой, но и сумела так завести сюжетом, что лишь бесславная кончина Аватара ("возвышение" по версии Origin) охладила боевой пыл. Остались только виды на гавань в Buccaneer's Den, таинственные огоньки Moonglow, теплые волны на берегу Valoria и драконы над островом Terfin. Чистой воды романтика.

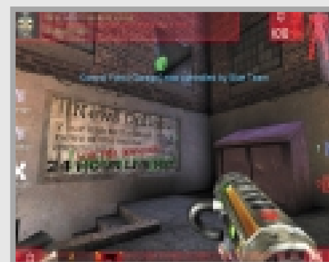
**Александр ВЕРШИНИН**

Unreal Tournament — лучшая игра 1999 года. Нет, даже так: Лучшая Игра 1999 года. Надеюсь, вы не ожидали увидеть какое–то другое имя на ЭТОМ месте?

У UT в ушедшем году просто не было соперников. Ни в одном жанре. Ни одна другая команда разработчиков не смогла сделать больше для продвижения вперед всей индустрии компьютерных развлечений, чем эта золотая пара — Epic Games и Digital Extremes. Делать комплименты, пытаться еще раз разобрать Tournament по косточкам бессмысленно. Гораздо важнее осознать реальный вклад проекта. Процесс подведения итогов–99, эти наши, без сомнения, приятные мартовские хлопоты, — идеальный повод для качественно иной оценки UT.

Забудем, хоть на время, о проблемах графики, звука и геймплея. Обратимся к истокам компьютерных игр, к искусственному интеллекту. Задача воссоздания образа человеческого мышления компьютерной программой по–прежнему далека от разрешения. Но важно, что борьба не угасла, позиции не сданы, а особо инициативные бойцы, вроде Unreal Tournament, захватывают все новые плацдармы на пути к финальной цели. Как сказал якобы побывавший на Луне астронавт Армстронг: "Такой маленький шаг для человека — и столь огромный скачок для всего человечества". UT, допускаю, кому–то уже наскучил, но заслуги этой игры ни в коем случае нельзя преуменьшать.

А именно. Unreal Tournament является первым First Person Shooter'ом и первой компьютерной игрой вообще, где искусственный интеллект, наш бесконечно икающий AI, смог заменить собой потенциальных живых противников. Шахматные поединки между Каспаровым и IBM не в счет. Согласитесь, биться с ботами не менее интересно, чем с друзьями по сети.



# Unreal Tournament

Лучшая игра 1999 года

| | |
|---|---|
| Номинация: | “FPS-99”, 2-е место |
| Номинация: | “Лучший движок-99”, 2-е место |
| Номинация: | “Многопользовательская игра-99”, 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.unrealtournament.com |
| Разработчики: | Epic Games<br>Digital Extremes |
| Издатель: | GT Interactive |
| Дата релиза: | ноябрь 1999 г. |

Пусть они неестественно мажут при стрельбе в упор или умудряются “увидеть” вас в идеально темном тайнике. Пусть по одиночке не представляют собой ничего выдающегося или оригинального. Зато они могут работать командой. Причем осмысленно! Вот изюминка искусственного интеллекта ботов Unreal Tournament.

При этом, заметьте себе, пожалуйста, в игре больше половины режимов являются командными, требующими от компьютерных игроков не только организации, но и — всякий раз — нового стиля поведения — в зависимости от правил Team Deathmatch, Capture The Flag или Assault. Достижение? Безусловно. AI даже способен стать адекватным партнером игрока, непредсказуемого в своих действиях живого человека, грамотно поддерживать его, прикрывать в бою. Опять же, невиданное доселе чудо. Пусть поведенческие алгоритмы примитивны, но ведь перед нами всего лишь первый шаг.

Словом, Unreal Tournament навсегда войдет в число классических, революционных проектов, которые когда–то, не важно, год или тридцать лет назад, сделали первый шаг. Как Нейл Армстронг, первый человек на Луне (давайте все–таки в него верить).

Разумеется, в году 1999 от Рождества Христова ни один проект не смог бы добиться популярности без красивой оболочки. Законы мира потребителей. Unreal Tournament отвечает каждому из них — и еще нескольким, пока не придуманным. Графика может казаться простоватой по сравнению с техническим гением движка Q3A, но свою функцию исполняет исправно. Быстрый движок, симпатичные виды, великолепно исполненные модели и анимация персонажей, а также явно демонстрируемое “активное” оружие игрока.

Что еще нужно настоящей FPS? Оригинальный дизайн уровней, идеально сбалансированное оружие и выигрышная идея мутаторов (особенно InstaGib!). Прекрасная сетевая и удовлетворительная скорость многопользовательской игры через Интернет. Добротная упаковка, тот самый плюс, очень важный для нас (и для вас, дорогие читатели) шаг. Поэтому смиритесь и отдайте дань уважения Лучшей Игре 1999 года. Unreal Tournament, победитель.

**Александр ВЕРШИНИН**

# Wheel of Time, The

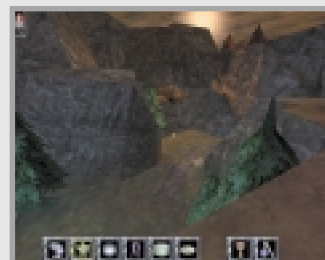
Лучшая многопользовательская игра 1999 года

| | |
|---|---|
| Веб-сайт игры: | www.wheeloftime.com |
| Разработчик: | Legend Entertainment |
| Издатель: | GT Interactive |
| Дата релиза: | декабрь 1999 г. |

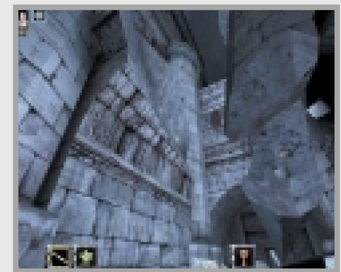
Можно сказать много красивых слов, хваля эту игру. Лучшая архитектура всех времен и народов (а не только этого года), специальный приз за уважение к поклонникам литературного прототипа, большой пирожок на полочке за лучший раскат грома и прочее, прочее... Но, увы, одиночная игра, хоть и вполне приличная, оказалась ничуть не лучше (хотя и не хуже) стандартных шутеров, а потому осталась незамеченной и неоцененной. Нестыковка скорости игры и свойств оружия также сослужила не самую лучшую службу, оставив игру в довольно грустном положении неоцененного аутсайдера. Да и невыполненные обещания придать продукту РПГ–блеск изрядно рассердили любителей этого жанра.

Но! Боже мой, НО!!! Каждый обозреватель и каждый игрок, кто не поленился хотя бы попробовать Citadel Deathmatch, “подсел” навсегда. Цитадель, этот почти живой организм, который остается у тебя за плечами, когда ты уходишь “на промысел”, который ты сам придумываешь и сам же реализуешь, который нужно защищать, холить и лелеять, не забывая бороться с аналогичной защитой врагов, была первым настоящим нововведением в многопользовательской игре со времен появления командных игр типа Capture The Flag и Team Fortress.





Каждый игрок отныне встал на одну ступень с авторами уровней, он творит, выдумывает и пробует, создавая свой собственный мир, расставляя монстров и капканы, продумывая путь, по которому пройдет враг, и направляя его в ловушки. О, за это можно простить все, за это можно было бы простить любые прегрешения, даже фатальные, если бы они были!



Но, к счастью, все получилось очень гармонично. Прегрешения обнаружились только мелкие, к примеру, недостаточное количество удачных мест для запрятывания печатей, некоторый дисбаланс оружия (впрочем, не такой уж и страшный, просто надо привыкнуть), неприспособленность для игры большими командами или большим их числом, отсутствие невыделенного сервера. И они, эти милые мелочи, почему–то совершенно не напрягают. Хорошая игра — это хорошая игра. И хороший дефматч — это хороший дефматч, как бы банально это ни звучало.

Свежая струя в изрядно застоявшемся болоте многопользовательских игр. Ждем продолжения и верим, что оно не заставит ждать долго!

**Господин ПЭЖЭ**

Лучшая игра
Action
Аркада
First Person Shooter
Real Time Strategy
Настоящая стратегия
Коллопа отдыхает
Квест
Ролевая игра
Симулятор
Многопользовательская игра
Левая резьба
Новаторская игра
Лучший движок

# Wild Metal Country

| | |
|---|---|
| Лучшая... гмм... "Левая резьба" 1999 года | |
| Веб-сайт игры: | www.dma.co.uk/out_now/Wmc/wmc_index.htm |
| Разработчик: | DMA Design |
| Издатель: | Gremlin Interactive |
| Дата релиза: | май 1999 г. (демо-версия вышла в апреле 1999 г.) |

С начала был апрель. Крохотная, почти невесомая демо–версия Wild Metal Country распространялась, как вирус, со страшной скоростью. У DMA Design тогда еще имелись заслуживающие уважения традиции. Кто бы мог подумать, что славная история мастеров, создавших WMC и Tanktics, закончится безнадежным GTA2? Левая резьба — это свободный поиск, это умение делать потрясающие вещи из невозможно убогого материала, и в DMA когда–то владели этим искусством в совершенстве. Если WMC и не самое своеобычное творение из всех, претендовавших на высокое звание "Штопор снизу–99", то, во всяком случае, самое роскошное.

Игрушечные танки на фоне бесконечных холмов — разве это повод для счастья? Но в WMC любой скриншот становился прекрасной пейзажной зарисовкой, настолько картинка была прочувствованной и насыщенной. Чудовищное количество диачайших объектов (которые лет двадцать назад назвали бы марсианскими, лет десять — потусторонними, а сейчас просто параноидально–психоделическими), не то чтобы очень уж дико разукрашенных, но с неотразимым шармом в своем концептуальном дизайне. Гусеничные капсулособиратели, раскладные манипуляторы–минометы, передвижные помехопостановщики, многоствольные двухбашенные танки — техника WMC описывается лишь такими монструозными словами–гибридами.

Край непуганых безумных изобретателей, эйнштейнов–кулибиных с мичуринским уклоном. Все, что было сделано в WMC с доступными средствами передвижения, образцово–показательно для левой резьбы. Малыш "Родраннер" с резиновым шаром под брюхом, "Манта" с башней, выдвигающейся вверх при повороте, опровергающий большинство физических законов "Гепард" и "Бульдог", напоминавший бы всем детский трехколесный велосипед, если бы только у детских трехколесных велосипедов были гусеницы. Подпрыгивающие, самонаводящиеся, телепортирующиеся и рассыпающиеся шрапнелью снаряды, фейерверк тончайших спецэффектов с безупречно эффективным действием, безумные минометные находки. Мультиплейер — миниатюрная битва под Прохоровкой. Низко парящие стервятники и "Чинуки", самоподрывы и рискованные выверты башен при попытках перевернуться. Маленький уютный сумасшедший домик.

Глупая цель, слабо выраженные карты, условные враги. Это можно сказать о WMC, это можно сказать о любой аркаде, и, возможно, именно как аркада WMC не так уж сказочно хороша. Может быть, как аркаде WMC не хватает динамичности (ее вполне заменяет азарт), доступности (остается культ), очевидности (на самом деле, WMC — экзистенциальная трагедия). К тому же WMC пожирает время, а это основной отличительный признак именно левой резьбы. Она страшно прожорлива, она ест ваше время в неимоверных количествах, она им давится. Май девяносто девятого года оказался намного короче, когда появились эти проклятые силовые линии и постановщики помех, и половину капсул приходилось искать наугад, а другую половину — выбивать прицельным огнем специально предназначенными дальнобойными низколетящими снарядами. Это был путь через пустыню, когда не ощущается время, когда есть только дорога до горизонта, за которым — еще один горизонт.



Стройными рядами шли танки–камикадзе, переворачиваясь кверху гусеницами в антигравитационных ловушках. Из контейнеров с капсулами на карте складывались гипнотические мерцающие узоры, боеприпасов вечно не хватало, а верный "Родраннер" все колесил и колесил в пыли, от дюны к дюне, от холма к холму. WMC подарила нам восторг, и можно ли винить ее за то, что в мае девяносто девятого осталось всего семь дней?

**Фраг СИБИРСКИЙ**

# X — Beyond the Frontier

| | |
|---|---|
| Номинация: | "Левая резьба-99", 2-е место |
| Номинация: | "Симулятор-99", 3-е место |
| Веб-сайт игры: | www.beyondthefrontier.com |
| Разработчик: | Egosoft |
| Издатель: | THQ |
| Дата релиза: | октябрь 1999 г. |

Объяснять, почему игра попала в "Левую резьбу", — дело не из простых. И вовсе не потому, что твой подопечный — банальная заурядность. Скорее наоборот — чем необычнее и свежее игра, тем труднее найти к ней подход, разложить по полочкам все составляющие и выдать: "Точно! Резьба левая, такое–то место". Сами подумайте.

X — Beyond the Frontier вспыхнул на игровом небосводе 99–го, как яркая Новая, вернув нам надежду на возвращение "Элиты". Он обозначил кое–какие пути развития, отнял у множества хороших и ни в чем не повинных игроков массу времени и улетел в Дальний космос — копить энергию. Чтобы в будущем (не таком уж и далеком) стать Сверхновой. И ослепить своим светом еще большее количество людей.

Его создатели не говорили: "Наша Вселенная — безгранична". Они не пытались создать Игру Жизни, не пытались ее повторить, как бы этого ни хотелось игровой общественности. Elite, появись она сейчас в своем первозданном виде (не считая графики, конечно), могла бы поставить рекорд низких продаж. Люди из Egosoft просто решили сделать хорошую игру, не рассчитывая на большее. Грамотный и выверенный ход, не вызывающий ничего, кроме уважения.

Теперь они известны и знамениты. В X — BTF играют тысячи людей, позабыв обо всех частях "Элиты" и провалившемся Battlecruiser. А создатели, получив свою долю славы и денег (куда ж без презренной материи), могут тихо и не торопясь делать Её, игру своей мечты. Кто им помешает?

Собственно, от темы я отвлекся. Что уж такого "левого" в "Иксе" (хороших друзей можно и даже нужно называть именно так, по–простому)? Много чего. Но самое главное — совершенно чумовой сплав экшена и торговли. Тщательно просчитанный сплав. Ни в какой другой "элитоподобной" игре не приходилось торговать так (внимание, цитата из рецензии) "долго, много и со вкусом". Все сдела–

но для торговли и ради нее — фабрики, заводы, транспортные корабли, охрана... Это вам не Elite с ее "туда–сюда–обратно–купи–продай".

И наряду с этим — постоянная и жестокая борьба за выживание, продвижение по сюжетной линии (если пожелаете, конечно), установление хороших, плохих или просто ужасных отношений с обитающими в этой галактике расами. Неплохой коктейльчик, верно? Я бы сказал, "оборотов" эдак на 90, не меньше. Проще говоря (и объясняя место "Икса" в номинации "Левая резьба") — все это мы уже видели, но не в таких пропорциях и не столь бодрящим. Не так хорошо взболтанным, если хотите.



А теперь давайте скажем несколько слов о симуляторной номинации. Что есть "космический симулятор"? Разобравшись с "Левой резьбой", понимаешь это вполне отчетливо.

Игры "про космос" делятся на три подвида: стрелялки, стратегии и... точно, симуляторы. Квесты и РПГ трогать не будем — эти жанры на подвиды практически не дробятся. Уж по крайней мере не на космические.

Итак, будем действовать методом исключения. Является ли "Икс" стрелялкой? Боже упаси. Процент активных действий с уничтожением враждебно настроенных личностей редко у кого переваливает за "полтинник". Да, красиво, эффектно, взрывы, все дела... Но не в этом суть "Икса". За примерами чистокровных "космострелялок" попрошу к Массе Скару — он это дело знает и любит.

Далее. Уж не из глобальных ли космических стратегий растут ноги нашего исследуемого? Крайне сомнительно. Хотя бы из–за отсутствия рамочек, без которых не могут жить господа ОМХ и Ом. Торговля, конечно, есть, да и от ресурсов никуда не деться, однако... Покажите мне человека, который назовет "Икс" стратегией? Что, нашелся? В дурдом, батенька! Годиков на десять, пока не придете в себя!

Вот и получается, что X — самый настоящий сим, разве что в несколько расширенном понимании. Про реалистичность управления говорить не приходится, ибо космос — штука неизведанная, мало ли что там может происходить? Тут дело, скорее, в удобстве, что создателям игры удалось на славу. То есть удобно и не режет глаза примитивизмом.

Кстати, как один из аргументов — довольно реалистичная (но, черт возьми, неприятная) система отношений "оружие—защита". Слабеньким лазером можно полдня пытаться снять мощный энергощит, который медленно, но верно восстанавливает утраченную только что энергию. Логика присутствует? Несомненно. Вот только жить от этого не легче.

Впрочем, что это я оправдываюсь? То, что "Икс" не относится к аркадам, видно и без очков. Значит — симулятор. И значит — третье место (не уступить дорогу ТАКИМ монстрам — это, право, было бы наглостью). В конце концов, раз Хорнет пропустил игру в свою тетрадку — значит, за дело?

**Михаил СУДАКОВ**

# "Чемпионат Ралли Mobil 1"

Лучший симулятор 1999 года
(совместно с Flanker 2.0)

| | |
|---|---|
| Веб-сайт игры: | www.rally99.com |
| Разработчик: | Magnetic Fields |
| Издатель: | "Doka Media" (в Европе — Actualize) |
| Дата релиза: | ноябрь 1999 г. |

Раллийные симуляторы всегда были играми на грани. На грани жанра, на грани нервов. Они требуют гораздо большей концентрации, чем любая другая игра, кроме, быть может, столь горячо обожаемого редакцией арканоида (мы стараемся сжигать свои нервные клетки с максимально возможной скоростью). Темпы происходящего на экране совершенно безумны. По сравнению с раллийным любой другой автосимулятор кажется легкой увеселительной прогулкой по автобану.

Любовь к подобного рода увеселениям появляется внезапно и сильно смахивает на снежную лавину близ лыжного туристического курорта. Некоторое время вы увлеченно разглядываете потрясающие пейзажи по обе стороны от дороги, а затем вас накрывает. Взгляд фиксируется в одной точке, на узеньком участке трассы в нескольких десятках метров перед капотом автомобиля, и не отрывается от нее на протяжении десяти–пятнадцати минут (попробуйте потренироваться на ближайшей стенке, и вы поймете, как это непросто). После нескольких скоростных участков портится зрение, ухудшается настроение, а машина вообще приходит в полную негодность. Но оторваться совершенно невозможно. "Чемпионат Ралли" обладает воистину магической способностью к гипнозу.

Чем же очередной релиз нашего "Ралли" отличается от своих предшественников? Я бы сказал, стервозностью — в хорошем, крепком, смысле этого слова. Этапы зачастую зубодробительны. Еще более сложная система поломок способна довести вас до самой настоящей истерики. Когда начинает западать одна из передач, когда перегревается двигатель и пар сокращает обзор до минимума, когда рулевое вдруг отказывается подчиняться, где–то глубоко внутри волной встает лютая ненависть к раллийному ремеслу.

Вот почему .EXE называет "Чемпионат Ралли Mobil 1" настоящим — лучшим — симулятором 1999 года. Не из–за красивой графики (а она великолепна, поверьте!) или комплексной модели повреждений кузова автомобиля (такого праздника мы не видели со времен, простите, Carmageddon). Симулятор с добрым именем "ЧРМ1" заслуживает наше мазохистическое одобрение глубиной своего реализма, силой, с которой какое–то элементарное компьютерное развлечение действует на человеческое подсознание и заставляет вас переживать и концентрироваться так, будто вы действительно участвуете в грязных опасных мужских игрищах, называемых ралли. Не верите? Поинтересуйтесь, сколько человек по–гиб–ло в ходе "Париж–Даккар–99".



**Александр ВЕРШИНИН**

# Еще саке

**Знаете ли вы, что к сырой рыбе можно привыкнуть уже на пятый день? Главное — пить как можно больше саке и регулярно принимать горячие ванны. Кроме того, демо-версию Shogun: Total War можно использовать в качестве сильного антибиотика.**

**Олег ХАЖИНСКИЙ**

Конбанва, Анджин-сан. — Шелест шелка, нервная дрожь в голосе. Возможно, от ветра — по вечерам с моря дул холодный ветер. Я поторопился войти.

— Конбанва, Марико-сан. Намае ватаси-ва, Марико-сан? Ах, ватаси Еки-я... Еки-я. — Я опять забыл захватить свой MP3-плейер.

— Не хотите ли чаю? Или, может быть, саке? Ванну? Вода горячая. — Марико нервно засмеялась, смущаясь от моего взгляда. — Банный домик еще не отделан, но мы надеемся, что вам будет удобно.

— Саке, пожалуйста. Для начала немного саке, Марико-сан. А потом ванну...

Я нажал на спуск, и все закружилось. Арнольд Шварценеггер, весь в крови, заорал мне прямо в лицо: "Ты не достоин сепукки, ничтожный червь! Полночь через две минуты!" Сказать, что я был "возмущен" — не сказать ничего. Что за фигня? "Какого хрена ты делаешь в моем фильме?!" Арнольд собрался ответить, но тут Марико хватила его веником по голове... и я проснулся.

**В последнее время я перестал разбавлять кофе водой — слишком много возни.**

**Ухо** На левой щеке было написано "фыва", на правой — "олдж". Ухо приобрело форму клавиши "энтер". Остатки "Альта Рика" рассыпаны на полу. В последнее время я перестал разбавлять кофе водой — слишком много возни.

**Камера парит на высоте птичьего полета над роскошными 3D-ландшафтами...**

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



**Начните чтение с этой заметки!**

**Shogun: Total War — одна из самых ожидаемых стратегических игр этого года, наконец-то "приоткрыла" свое раскосое личико. EA и Creative Assembly, после порядком затянувшейся паузы, выпустили демо-версию.**

### Что есть "Сегун"

Для тех, кто не в курсе, Shogun — это многообещающий синтез классической походовой стратегии, со всеми полагающимися атрибутами (экономика, дипломатия, дерево наук, секретные операции и флажки на карте) и стратегии в реальном времени уровня Myth и Dark Omen.

Походовые стратегии "старой закалки" все еще популярны, но их аудитория не сравнится с миллионной армией фанатов RTS. Устаревший интерфейс управления и общий "возраст" самой игровой концепции дают о себе знать. С другой стороны, кто из нас, проводя дни напролет за такими шедеврами, как Myth и Dark Omen, не мечтал "расширить" игру — добавить экономику, науку, а главное — случайные миссии и нелинейный сюжет?

Кажется, наши молитвы услышаны. В Shogun (по-русски читается как "Сегун") мы вселяемся в одного из японских феодалов (их там называют Даймье) и ведем борьбу с другими японскими феодалами за право стать самым главным японским феодалом — собственно Сегуном. Чрезвычайно рекомендую взять в ближайшей библиотеке трехтомник Джеймса Клавелла с одноименным названием — это действительно интересное чтение к моменту выхода игры сделает из вас профессионалов по японскому средневековью.

Увы и ах, но в демо-версии стратегическая часть отсутствует, как класс. Десяток тренировочных миссий (последняя из которых, кстати, весьма крепкий орешек!) и небольшой ролик "о будущем" — это все, что предложили нам издатели. Впрочем, для первого раза вполне достаточно.

### Масштаб, графика и звук

Первое, что отличает тактическую часть Shogun от Myth и Dark Omen, это масштаб ▶

**Начните чтение с этой заметки!**

▶ действий. В “Сегуне” под нашим началом будут тысячи человек, и это не преувеличение. Соответственно, камера парит на высоте птичьего полета над роскошным 3D-ландшафтом, фигурки воинов, выстроенные в шеренги, с такой верхотуры едва различимы (а значит, нет смысла тратить на них полигоны), а огромные замки, которые нам вскоре предстоит осаждать, влезают в экран целиком. При увеличении изображения становятся заметны недостатки текстур и “рисованная” сущность юнитов, но мы готовы простить эту оплошность Shogun. Когда у тебя пять тысяч человек под рукой, разглядывать качество отделки замковых стен просто некогда. Учтите также, что 3D-ландшафт, на котором проходят сражения, в точности, область за областью, повторяет ландшафт островов Японии, кроме тех, что все еще принадлежат СССР.

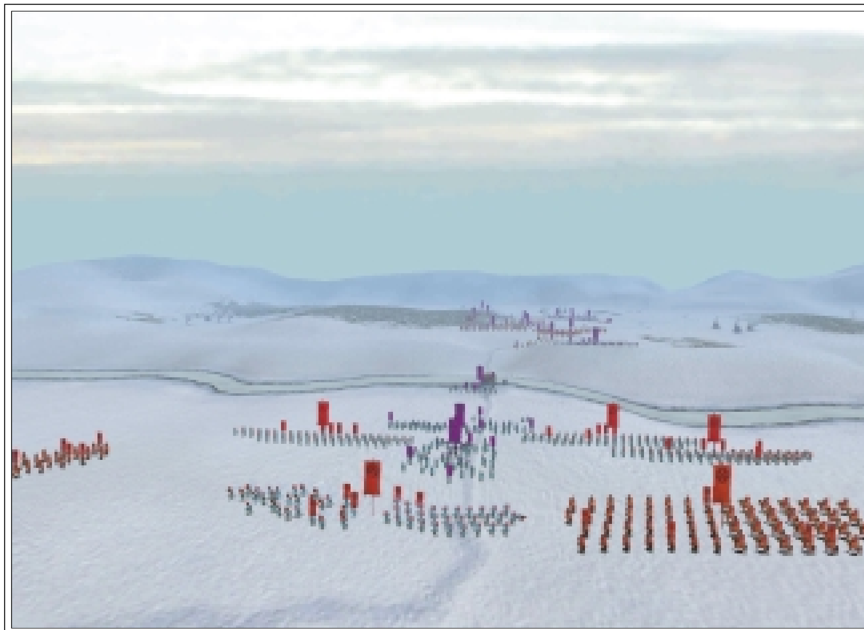
Звуковое оформление на уровне. Музыка — хоть сейчас в музыкальный центр, топот копыт, свист стрел, крики на неродном японском — тоже на месте.

На PII вся эта красота крутится достаточно быстро, разрешения от 640x480 до 1600x1200. “Дема” требует 3D-акселератор, но в полной версии разработчики обещают реализовать и программный рендеринг. Правда, камера потеряет былую свободу.

### Управление

Единственное, что серьезно расстраивает, — управление. Разработчики запретили нам менять раскладку клавиатуры, кроме того, mouse look работает неполноценно, а точнее — мышь не едет назад. С непривычки, после роскошного интерфейса в Dark Omen, чувствуешь только раздражение, но потом привыкаешь. Несмотря на то что в “деме” по сути всего одна “боевая” миссия, начальные условия каждый раз меняются случайным образом, что создает фантастический простор для переигрывания.





▲ 3D-ландшафт, на котором проходят сражения, в точности, область за областью, повторяет ландшафт островов Японии, кроме тех, что все еще принадлежат СССР.

Главное — не пороть горячку. Прогресс налицо — меня убивают не через одну минуту, а через две. Я еще раз взглянул на карандашный рисунок.

Копейщики против кавалерии. Кавалерия против лучников. Лучники против копейщиков. Копейщики... против кавалерии... Замкнутый круг. Смогу ли я выбраться из него?

Или мне придется вечно выслушивать глубокомысленные советы давно умерших полководцев под нежные трели флейты, в бессильной ярости наблюдая, как остатки моей некогда великой армии разбегаются по долинам и взгорьям родной Японии? Куда вы бежите, мои маленькие рисованные человечки? Настоящий самурай почтет за высшую честь погибнуть в бою за своего Господина, и плата за трусость здесь только одна — вечный позор и смерть. Даже если этот Господин — совершенный тупица, не способный запомнить три простых правила и десять несложных клавиш. Даже если этот тупица — типа редактор стратегического отдела популярного журнала Game.EXE.

**1** Shogun: Total War, одна из самых великих стратегических игр будущего, превратилась в классический долгострой. Ее сравнивали с Myth и Warhammer: Dark Omen, вместе с Braveheart называли “избавителями стратегического жанра”, потом Braveheart из списка вычеркнули (был большой скандал), а затем в суете потеряли и сам список. “Сегун” остался в одиночестве — всеми забытый и уже не столь желанный, как в пору своей молодости. И тут появляется демо-версия. Появляется робко, не сразу, по частям. Девять или десять файлов по десять Мбайт

## Shogun: Total War

**Жанр** Синтез классической походовой стратегии и стратегии в реальном времени уровня Myth и Dark Omen

**Разработчик** Creative Assembly www.creative-assembly.co.uk

**Издатель** Electronic Arts www.ea.com

**Сайт игры** www.totalwar.com

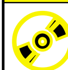
**Объем файла** Около 95 Мбайт

**Дата выхода** Весна 2000 г.

**Системные требования** Windows 95/98, Pentium II, 32 Мбайта ОЗУ, 3D-акселератор, 170 Мбайт на жестком диске.

**Суть** Увы и ах, но в демо-версии стратегическая часть отсутствует, как класс. Десяток тренировочных миссий (последняя из которых, кстати, весьма крепкий орешек!) и небольшой ролик “о будущем” — это все, что предложили нам издатели.

См. демо на нашем диске



**Особенности** Игра все еще находится в альфа-стадии, а значит, формально мы не имеем права придраться ни к балансу сил, ни к интерфейсу управления, ни даже к системным требованиям.



— скачай себе всю головоломку!

Издатели будто бы стесняются своего поступка. Перед нами даже не "дема", а "Battle Trainer Test", то есть тестовая версия учебной миссии. Более того, разработчики честно предупреждают, что игра все еще находится в альфа-стадии, а значит, формально мы не имеем права придраться ни к балансу сил, ни к интерфейсу управления, ни даже к системным требованиям — ни к чему. Мы имеем право указать на недостатки и высказать пожелания, а это как раз то, что требуется неуверенным в конечном результате ребятам из Creative Assembly.

В демо-версии нет ни намека на стратегическую часть игры — мы получили несколько тактических миссий и "курс молодого бойца". Впрочем, этого вполне достаточно, чтобы сделать первые выводы.

2 Вывод первый: все хорошо. Battle Trainer Test не производит впечатления "демы", наскоро собранной по последнему японскому (?) требованию издателей. Меню безупречно, мелодия за кадром верна до последней ноты, полигоны подогнаны один к другому так, что никакой таракан не пролезет. Единственный минус — не дают возможности поменять графическое разрешение (к командной строке, пожалуйста) и раскладку клавиатуры (что очень мешает). Все остальное, даже приятный баритон за кадром — присутствует. Начинаем играть.

Вывод второй: очень просторно. Горизонт пугающе далеко. Утро туманное, но не слишком. Карта местности не бесконечна, но достаточно велика. Голову разрешают поднять почти прямо. Где-то в невероятной дали виднеется замок. Десять секунд свободного полета, и мы над ним. Мнда, в "невероятной дали" он выглядел значительно эффектнее — над качеством текстур можно много и упорно работать. Масштаб изображения таков, что даже рослый самурай на крупном коне выглядит не крупнее букашки. Лепить его из полигонов — сизифов труд, таких в игре тысячи. Выглядят отдельные индивидуумы, конечно, ужасно. Но, если честно, рассматривать их просто некогда. Почему? См. вывод три.

Вывод третий: народу — тьма. Если в Myth под нашей командой были десятки, а в Dark Omen — от силы пара сотен, то в Shogun их натуральные тысячи. Варгейм эпического масштаба, растянутый по всем осям Warhammer: Dark Omen, при виде которого Сид Мейер со своим Antientam! нервно курит "Беломор". Таков он, Shogun. Даже в демо-версии, где у нас всего шесть отрядов (600 человек), масштаб баталий достигает эпического размаха. Что будет в полной версии, страшно даже и представить.

**На мой взгляд, рецепт Dark Omen — это то, что доктор прописал. Игры очень похожи друг на друга — тот же трехмерный рельеф, те же отряды, те же формации.**

## Нихт Контрол

Кажется, все просто. Управляем, разумеется, только отрядами. Для каждого есть своя закладка, есть всплывающее меню по правой кнопке, есть панель управления наверху, есть набор "горячих кнопок". Предусмотрено все, но рефлексы протестуют. Описать словами, что именно не так, очень сложно. Дискомфорт сконцентрировался где-то на уровне спинного мозга, второго знака после запятой, чуть ниже коврика для мыши. НЕУДОБНО. Так, с помощью мыши нельзя сдвинуть карту назад. Мучительно больно. Приходится держать пальцы на клавишах управления курсором, и иногда кажется, что камера — огромный неповоротливый трейлер, а ты пытаешься совершить разворот "ласточкин хвост" и врезаешься в витрину бакалейной лавки.

Друзья, есть ведь определенные стандарты. Новая революция в управлении будет не скоро. Не стоит стесняться использовать то, что было придумано до вас. На мой взгляд, рецепт Dark Omen — это то, что доктор прописал. Игры очень похожи друг на друга — тот же трехмерный рельеф, те же отряды, те же формации. Конечно, в Shogun значительно больше места и действующих лиц, так при этом требования к интерфейсу управления только возрастают! Радует одно — в полной версии разработчики обещают починить заднюю передачу у мыши и вообще разрешить задавать клавиши управления по своему разумению. Ма-лад-цы.

## Само

На самом деле, пройди я тренировочную миссию с первого раза, предыдущая главка никогда не увидела бы свет. Но когда игрок в "надц-

Мнения об игре

### Что говорят об игре на форуме Totalwar.org (www.totalwar.org/demoreviews.htm)

"Восхитительная атмосфера. Музыка задает тон всей игре. Учебные миссии прекрасно сбалансированы. Для успешного прохождения от игрока требуется максимум опыта и способностей, и это очень хорошо. Я аплодирую всякой игре, где от нас требуют больше, чем скоростное кликанье мышкой. Похоже, что копейщики — самая эффективная сила в "альфе" — они без труда расправляются с кавалерией и способны противостоять целому потоку стрел. Графика хороша, но ничего потрясающего. Рисованные юниты перестают раздражать глаз в высоких разрешениях, разве что "трупы" выглядят слишком ярко, по-праздничному", — делится с народом некто Karash.

"Управление камерой организовано превосходно. Впечатления от AI смешанные. Иногда во время смены строя юниты запутываются друг в друге, образуя пугающие конфигурации. С другой стороны, интеллект противника на высоте: я заметил, что враг меняет строй своих армий, подстраиваясь под меня, ведет операции на флангах, атакует лучников кавалерией и так далее. В Shogun очень много "стратегии", столько всего надо учесть — ветер, рельеф, мораль войск, усталость, опыт... Похоже, нас ждет очень хорошая игра", — предсказывает некто AgentFry.

"В игре есть глубина; в "деме" есть глубина! Если вы хотите только атаковать — пожалуйста. Вы потерпите поражение и будете разочарованы. Вы будете искать оправдания. Вы скажете: "неудобное управление" или "слишком красивые пейзажи", но все это не имеет никакого отношения к стратегии. Это всего лишь оправдания, которые говорят о том, что вы судите игру поверхностно. Попробуйте копнуть глубже, и вы откроете для себя много..." — советует мудрый Mojo.





Немного советов

1. Полный список клавиш управления, рекомендую: www.totalwar.com/e.u/uk/nonshocked/frameset/battle_keys.htm
2. Как поменять графическое разрешение (это есть в read.me, но разве вы читаете эти пошлые файлы?!): в командной строке, после ShogDemo.Exe поставьте:

| | |
|---|---|
| [пробел] | 640x480 (по умолчанию) |
| R3 | 800x600 |
| R4 | 1024x768 |
| R5 | 1280x1024 |
| R6 | 1600x1200 |

3. Самый грамотный фанатский сайт Shogun: www.totalwar.org/. Здесь вы найдете волшебный патч, который откроет доступ к доселе скрытым юнитам и способ редактировать их характеристики, скачаете новые карты и даже целые сценарии. Вот так, Shogun еще не вышел, а люди уже играют!
4. Для истинных ценителей! Японский сайт Shogun: www.ascii.co.jp/pb/e-login/. Не забудьте загрузить японские шрифты!



датый" раз, безо всякой видимой причины терпит поражение от нескольких сотен едва видимых человеческому глазу букашек, он поневоле начинает НЕРВНИЧАТЬ и, наконец, понимает, что ВСЕ его БЕДЫ только из-за НЕЛЕПОГО управления. Подумайте сами, а из-за чего еще?

Авторы подкинули нам твердый орешек. В последней тренировочной миссии, Learn from the past, нам предлагают разгромить сравнительно небольшой (по местным меркам) отряд вражеского Даймье. Интересно, что генератор случайных чисел всякий раз слегка меняет состав участников и их построение, так что мы всегда получаем чуточку другую игру. Силы приблизительно равны, но, вот закоавыка, проверенная тактика "...а там разберемся" не срабатывает. Даже интеллектуальное использование лучников и хитрые маневры с кавалерией на флангах не приводят к заветной цели — нас мнут, обращают в бегство, колют, режут, протыкают стрелами и топчут копытами. Задумчивые флейты, мудрый совет, и все повторяется вновь. Интереснааа...

Секрет победы... пусть останется секретом. Какого черта я буду портить вам удовольствие, тем более что никакого секрета и нет вовсе — надо просто ВНИМАТЕЛЬНО пройти все уровни обучения, а потом немного ПОДУМАТЬ. Ну, может быть, еще освоиться с управлением.

## И напоследок

Все мы помним, что тактические миссии "а-ля Dark Omen" — это лишь часть игры. Очень важная, но все равно часть. За кадром осталась "стратегическая оболочка" — с доскональной картой Островов, научными лабораториями и бараками, осадой замков и "ниндзями", кнопкой "конец хода", экономикой и дипломатией. Это обратная сторона Shogun: Total War, сторона нам пока неведомая. Будем надеяться, что разработчики учтут печальный опыт Braveheart и мы наконец сможем сыграть во что-нибудь стоящее.

**Shogun: Total War, одна из самых великих стратегических игр будущего, превратилась в классический долгострой.**

**Даже в демо-версии, где у нас всего шесть отрядов (600 человек), масштаб баталий достигает эпического размаха. Что будет в полной версии, страшно даже и представить.**

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.




Говорят разработчики

**Сколько их?**
Количество одновременно присутствующих на поле боя воинов будет зависеть от конкретной конфигурации системы, но даже самые медленные компьютеры смогут "управиться" с тысячами юнитов одновременно (в демо-версии их всего 600). С ходом игры ваша армия будет расти, а ее состав — становиться все более разнообразным. Начав игру с парой сотен человек, в финальных сражениях вы выставите несколько тысяч. Семь тысяч юнитов на поле — это наш личный рекорд.

**Самурая может убить только тупость полководца**
Самураи в игре погибают от стрел, мечей, копий или мушкетов. Однако главная причина всегда только одна — плохое командование. Для вас как для полководца очень важно не создавать для своих отрядов ситуации, в которых они не могут одержать победу. В Shogun особенно важно сохранить отряд, потому что люди накапливают опыт и идут за вами через всю игру. Кроме того, отряды управляются собственным AI, они не роботы. Поэтому если командир видит, что ситуация выходит из-под контроля, он уводит отряд с поля боя. Эти люди вернутся к вам после миссии, но доля уважения к вам будет потеряна.

**Как изучить карту?**
В полной версии игры перед началом действия будет "фаза высадки", в ходе которой вы сможете изучить местность, расположить армии и продумать стратегию поведения. У обороняющейся стороны будет преимущество — шире зона высадки, больший выбор тактических возможностей.

**Что насчет "стрейфа"?**
На самом деле, стрейфиться можно уже сейчас — попробуйте нажать клавиши "1" и "3" на keypad. Раскладка клавиш управления в полной версии будет существенно отличаться от той, что есть в "деме". Мы реализуем возможность задавать свое управление и обещаем сделать полноценный "mouselook".

**Жми Доплера!**
Музыкальное и звуковое управление в полной версии будет куда разнообразнее и динамичнее. Мы затратили много сил и ресурсов на создание саундтрека, который соответствовал бы атмосфере игры, такой, как мы ее чувствуем. Воспроизвести гром от топота многих сотен копыт, мелодию тысяч летящих в воздухе стрел, многократно размноженный звон металла — это не так просто, как кажется. Ваша комната должна содрогаться, прибавьте громкость — и картины начнут падать со стен. То, что вы слышите в "демо-версии", — всего лишь увертюра. Готовьтесь.

**А где waypoint'ы?**
А shift нажать в лом?

***(По материалам последней версии FAQ на сайте www.totalwar.com.)***




Destination: ■ Allegiance (демо-версия)

# Microsoft и вассалы

**Тема преданности беспокоит Microsoft. Если бы не школьная учительница по литературе, я бы заявил, что "эта тема проходит красной нитью через все последние проекты фирмы". Но не буду, штамп, пошлость. Отмечу лишь факт слишком частого использования термина "allegiance" — сначала как ключевое понятие в схеме построения отношений между игроками в онлайновой РПГ Asheron's Call, теперь в качестве названия целой игры.**

**Александр ВЕРШИНИН**

Точнее, за названием кроется целая концепция, основанная на присяге верности. В АС вы еще могли наслаждаться относительной независимостью, охота на монстров и поиск приключений в одиночку еще были вам по плечу. В Allegiance, революционном онлайновом многопользовательском космическом симуляторе, Microsoft возрождает столь знакомую любому в нашей стране систему колхозов и единодушно выбранных народом любимых руководителей. Хотя для Запада это как бы средневековье.

## Танк от совхоза "Новый путь"

Попробую описать ситуацию. Планеты Земля больше не существует. Огромный метеорит вошел в атмосферу нашего не-

**Тактическая карта сектора. Выглядит удивительно похоже на Homeworld, вот только обвести и кликнуть не получится. Точнее, это необязательно.**




**Начните чтение с этой заметки!**

**Allegiance от Microsoft пытается осуществить вековую мечту всех преданных фанатов Wing Commander. Глобальный онлайновый космический симулятор, где игроки сражаются друг с другом во имя денег, прогресса и преобладания их родного клана. Немного стратегии, немного тактики и бесконечные космические баталии — вот изначальная установка Allegiance.**

Microsoft открыла игру для свободного бета-тестирования за несколько месяцев до релиза. Пользуйтесь редкой щедростью софтверного гиганта! После релиза вам придется платить определенную мзду Microsoft Gaming Zone — за удовольствие участвовать в онлайновых игрищах фирмы. Обладатели коробки Allegiance смогут собственноручно запускать бесплатные для коллег серверы, но каждый из них сможет держать не больше 32 пилотов. Microsoft уверена, что по сравнению с глобальными битвами с участием нескольких сотен кораблей, это ничто. А больше 32-х — только на MS Gaming Zone!

Графика на уровне, дизайн кораблей столь же несносен, как и в серии Descent: Freespace. Чуть меньше видов оружия и кораблей, зато постоянное "чувство локтя". Кстати, опытные пилоты смогут участвовать в битвах на огромных линейных кораблях в качестве капитанов или стрелков в турелях. В каждом эскадроне непременно выбирается командир, который обязан развивать доступные пилотам технологии и руководить ходом сражения. Предпочитающих deathmatch просьба не беспокоиться: это чистый cooperative.





▲ **Красивый рекламный арт. Если бы обычный бой в Allegiance действительно выглядел таким образом, Lucas мог бы забыть о своей идее заработать на Star Wars.**

◄ **В галактике много ярких, разноцветных, пятен. Если вы будете плохо защищать базу, она может стать одним из них.**

счастного шарика и где-то в районе Атлантического океана расколол земную кору. Брюс Виллис не помог, погибли почти все. Уцелевшие принадлежат к двум кланам, огромной мегакорпорации и секретному подразделению миротворческих сил ООН. И те, и другие, оказывается, уже некоторое время располагали весьма полезным открытием, средством межзвездного сообщения. Те же гиперпространственные прыжки, только названные по-микрософтовски. Удалившись на безопасное расстояние и убедившись в смерти всего сущего, они внезапно обнаруживают горстку людей на одной из планет Солнечной системы. Новички представляют собой расу генетически откорректированных людей. Их цель — уподобить себе всех остальных homo sapiens. Несогласных уничтожить. И вот, три стороны, одна превосходно обеспеченная экономически, одна крайне милитаризованная и одна приспособленная для жизни в космосе, сцепляются в смертельной схватке.

О колхозах. Allegiance не допускает фактов героического поведения. Воспитанные на Wing Commander индивидуумы могут забыть о славе и медалях. Выбираете клан по душе и вероисповеданию, эскадрон и... учитесь выполнять приказы командира. В любом бою участвуют только пилоты-игроки. Цель — захватить контроль над сектором, разбить силы неприятеля и взорвать их базу. Средства — скауты, истребители, перехватчики, бомбардировщики и линейные корабли. Полученные в результате боевых успехов финансы поступают на счет игрока. Но! Они вам... не нужны.

**О колхозах. Allegiance не допускает фактов героического поведения. Воспитанные на Wing Commander индивидуумы могут забыть о славе и медалях.**

Единственное призвание денег в игре — быть спущенными на развитие военных технологий. Вы вложите их в постройку новых типов истребителей, на закупку бомбардировщиков, модернизацию пушек или ракет. Но вы же не думаете, что сможете самостоятельно накопить на крейсер, правда? Все монеты в эскадроне обычно получает один из игроков (средства передаются добровольно, а не автоматически!), который и становится командующим. В сумме это уже значительные деньги, на них можно развивать технологии, завести собственное крыло бомбардировщиков. Бесплатно в Allegiance раздаются только скауты-разведчики и простейшие истребители. Все остальное приходится покупать. Вспомните кадры документальной хроники времен второй мировой, повествующие о танках и самолетах, построенных на деньги какого-нибудь уральского колхоза. Тот же принцип. Только внедренный в простейший sci-fi.

## Что заправляют в планшеты

Сражение ведется на нескольких фронтах. Единственные управляемые компьютером корабли, космические харвестеры, собирают для кланов полезные ископаемые.

### Allegiance

**Жанр** Action

**Разработчик**
Microsoft Research Games research.microsoft.com

**Издатель**
Microsoft www.microsoft.com

**Сайт игры**
www.microsoft.com/games/allegiance/

**Объем файла**
Около 57 Мбайт

**Дата выхода**
1-й квартал 2000 г.

**Системные требования**
Минимальные системные требования: Windows 95/98, Internet Explorer 4 или Netscape 4, Pentium 300, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (1 Мбайт), 28.8K модем, Интернет-доступ, DirectX 7.

**Рекомендуемые системные требования**
Pentium II 500, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-акселератор, 56K модем.

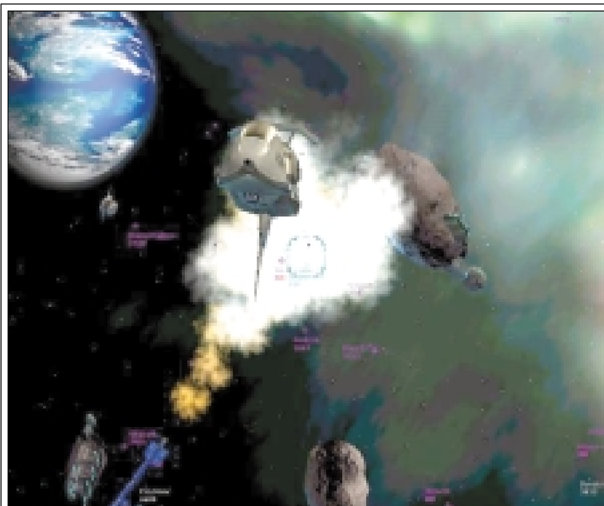
**Суть**
Амбициозный проект Microsoft, попытка организовать батальный космический симулятор с сотнями игроков на стороне каждой воюющей фракции. Немного стратегии и бездонный безвоздушный океан с кучей вцепившихся друг другу в глотки человечков. Homo sapiens развлекается!

**См. демо на нашем диске**



**Особенности**
Особый упор делается на кооперативную, организованную и согласованную работу всех членов "эскадронов". Такой боевой единицей руководит демократически избираемый командир, который управляет действиями пилотов и выбирает пути технологического совершенствования оборудования своего отряда.





**База выглядит очень внушительно, готовая в любой момент плюнуть звеном истребителей или заградительным огнем турелей...**

**...и совсем безобидно, когда торпеды вашего бомбардировщика добираются до ее обшивки первыми.**

Очевидная мишень! Скауты и корабли-стелс ведут глубокую разведку в тылу противника, дабы на стол командира легла как можно более точная информация. Наконец, бомбардировщики и линейные корабли занимаются уничтожением крупных объектов вроде баз.

В отличие от истребителей, большим судам приходится провести некоторое время в пути, чтобы достичь места стычки. Несколько специально подобранных игроков порой сидят на турелях корвета пять или больше минут в совершенном бездействии. Ради чего? Во благо игрового баланса. Правильное использование линейных кораблей позволяет с легкостью выносить не боящиеся огня маленькие истребители базы. Нередко судьба стычки зависит от того, чья "тяжелая кавалерия" прибудет первой. "Служить" на таком посту — огромная честь и ответственность. С другой стороны, вы здорово подведете команду, если покинете игру или отключитесь благодаря особо противному лагу. К тому же пилоты крупных кораблей вынуждены очень долго добираться домой — в случае, если их судно подобьют.

Еще одна дань балансу и часть стратегии Allegiance. Сбитым пилотам приходится либо самостоятельно рулить домой на своих маленьких спасательных шлюпках, либо "пересаживаться" на корабли коллег. Третий вариант в этой ситуации — смерть. В этом случае вас ждет быстрый respawn на базе и вылет на новом корабле. Если же вам пришлось самостоятельно грести домой, процесс может затянуться, в силу чего значительная часть пилотов эскадрона, вместо того чтобы бить врага, будет совершенствоваться в управлении тихоходными pod'ами. Хороший командующий, разумеется, старается эффективно отладить схему отбора собственных пилотов. Время — деньги.

Перед началом онлайновой игры весьма рекомендуется пройти курс обучения. Даже если у вас за плечами все WC, Freespace и Privateer. Allegiance не представляет ничего особенного как космический симулятор, но имеет огромное количество специфических команд, связанных с групповой заточенностью проекта. Смысл всей игры в идеальной сплоченности эскадронов. Только совместные и организованные действия могут принести победу. В этом Allegiance чрезвычайно похожа на славную Starsiege: Tribes, где лишь хороший общий пинг и идеальная координация действий позволяют чувствовать себя уверенно. Allegiance становится вторым проектом в медленно нарождающемся жанре "совместных" онлайновых игр. Почитателю deathmatch'ей здесь наверняка станет исключительно скучно.

**Почитателю deathmatch'ей здесь наверняка станет исключительно скучно.**

Несмотря на искреннюю нелюбовь и предвзятость по отношению к издаваемым фирмой Microsoft играм, хочется отметить, что в последнее время в каждом таком проекте есть нечто интересное с точки зрения дизайна, инновационное. Мир Asheron's Call, по утверждению очевидцев, каждый месяц кардинальным образом изменяется в связи с очередным "глобальным" явлением, будь то ледниковый период или нашествие потусторонних существ. Любопытно посмотреть, как будет развиваться Allegiance. В любом случае Microsoft умудрилась опередить ушедшую в глубокие online-only-джунгли Origin. По идее, Origin собиралась поразить игровую общественность глобальной многопользовательской версией Wing Commander — но не судьба. По крайней мере только после Allegiance, бета-тестирование которой подходит к концу, а релиз крайне близок.

## Мнения об игре

### GameSpot.com (www.gamespot.com)

"За штурвалами истребителей сидят реальные люди, и они могут как подчиниться, так и ослушаться приказа командующего — будь то сигнал к атаке или команда подобрать сбитого пилота. Ситуация затрудняется еще и тем, что пилоты могут намеренно "удержать" свой гонорар, не перечислив его в общий котел..."

### Thresh's Firing Squad (www.firingsquad.com)

"Allegiance сконструирована с умыслом понравиться хардкорным фанатам командной борьбы. Отлично организованный клан (эскадрон) с легкостью отшлепает разрозненное стадо казуалов... Каждая партия в Allegiance продолжается очень долгое количество времени. Если вы решили отыграть весь эпизод, от начала до конца, приготовьтесь потратить на игру как минимум несколько напряженных часов..."

Destination: ■ Ка-52 Team Alligator (демо-версия)

# Ну и где?

**В ближайшем будущем мы увидим три вертолетных симулятора: Gunship III, Comanche Hokum: Enemy Engaged и Team Alligator. Все уже прославлены заочно. Но вот наконец подоспела первая демо-версия...**

Андрей ЛАМТЮГОВ

Демо Team Alligator можно описать предельно коротко: очень сыро, но перспективы могучие. Вообще говоря, пока продукт в таком состоянии, демо-версию выпускать нельзя. Нет ни обещанного bump-mapping'а, ни "динамических текстур", ничего. Нет даже нормальных взрывов — НУРС, выпущенный в землю, просто исчезает.

Впрочем, такой подход характерен для SIMIS. Наверное. По крайней мере, когда пару лет назад нам прислали диск Team Apache с гордой надписью "Previewable version", он просто кишмя кишел недоделками и просто глюками. Следующий диск, с почти такой же надписью, но уже без буквы "P" был от этого практически свободен. Возможно, что-то подобное будет и на этот раз.

**Пока нет даже нормальных взрывов — НУРС, выпущенный в землю, просто исчезает.**

### Кое-что о косоглазии

Предмет законной гордости разработчиков — хорошо проработанные личности пилотов. Здесь был сделан существенный шаг вперед по сравнению с Team Apache: вместо невнятных словесных описаний ("тих, погружен в себя после женитьбы") мы видим нормальные таблички с циферками — мастерство пилотирования, меткость, усталость, мораль. Удачной идеей было также то, что даже управляемой ракетой можно промазать, если огневой оператор страдает косоглазием. Не говоря уж о стрельбе из пушки.

**Отдельные полигоны действительно неразличимы.**

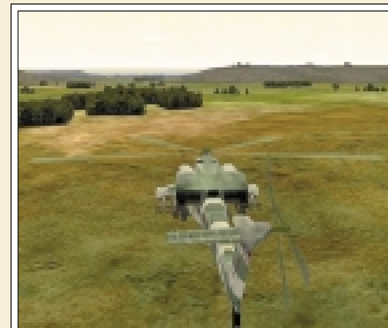


**Начните чтение с этой заметки!**

**Говорят, что Team Alligator — достойный продолжатель дела Apache Havoc. Как бы не так. В ТА управление на порядок проще (хотя там тоже есть работающие "дворники"). Как и должно быть, когда делом занимаются Khorek, Koshka и Malchik — именно так звучат некоторые позывные ваших коллег. Ну что ж, англо-русский словарь плохому никогда не научит.**

Когда есть такие ребята, то при всей недоделанности демо-версии мы обречены на хорошее настроение. Хочется носиться над таджикскими прериями и шарахать во все подряд, предварительно забрав себе в экипаж лучшего огневого оператора — это Znakhar. Впрочем, Khranitel тоже неплох. А вся команда называется Heroes of Stalin.

Вылет — сплошное веселье. Никаких снайперских выстрелов с большой дистанции. Кавалерийские наскоки и тучи трасс. В отличие от "Апача", Ка-52 несет еще и полутонные бомбы, и тяжелые ракеты "воздух-земля". Есть, где развернуться, короче. Вот выйдет полная версия, в которую добавят всякие там видеоэффекты, — и вперед, на талибов. А заодно и на братскую Беларусь, где верховодит деятель с сочной фамилией Zhirasenka.





JPEG image 1024x768 pixels — EXE.

Единственное, что непонятно, — почему, если взять в экипаж мужичка с меткостью "91" (по 100-балльной шкале), то хорошо, если из семи "Вихрей" в цель попадет пара. Интересно, что та же самая история и с "Иглами". Хотя, казалось бы, тут от квалификации напарника мало что должно зависеть.

Впрочем, враги попадают не чаще. Огромное количество ракет и пулеметных трасс пролетает мимо. Интересно, что в процессе этого СПО и СПП молчат все время.

Радар. На Ка-52 он есть. Его основные режимы очень похожи на те, что мы видели в Apache Havoc. Правда, это существенно упрощено: скажем, "разовый проход" отсутствует, сужать и поворачивать сектор обзора в режиме "воздух-земля" нельзя.

Но это компенсируется тем, что можно. А можно видеть все цели через любые скалы. Чего не было даже в "Команче".

**Жаль, что на ИЛС и МФД нельзя смотреть одновременно.**

**Так собираются воедино "Герои Сталина".**



## Башка

С Team Apache все было просто. Отключаешь кабину — и вперед. Все видно и беспокоиться не о чем.

С Team Alligator ситуация хуже. Нужно смотреть на радар. Радар и прицел в одном кадре — две вещи несовместные. Надо сказать, что в Apache Havoc была похожая ситуация, которая была решена путем патча — был введен вид cockpit off, на который накладывались маленькие полупрозрачные МФД. Здесь пока что ничего такого нет.

Впрочем, пользуясь случаем, хотелось бы отметить неплохое качество виртуальной кабины. И вертолета вообще (я говорю о трехмерной модели). Как было справедливо замечено, если употребить в дело порядка 10000 полигонов, то отдельные полигончики перестанут замечаться.

Короче говоря, все это не очень удобно.

## Башка-2

Вертолетов вам дарят много. Как и в Team Apache. Им можно отдавать массу разных команд. Впрочем, единственная миссия, наличе-

## Ка-52 Team Alligator

**Жанр** Боевой вертолетный симулятор

**Разработчик**
SIMIS www.simis.co.uk

**Издатель**
GT Interactive www.gtgames.com

**Сайт игры**
www.ka52.com

**Объем файла**
Около 91 Мбайта

**Системные требования**
Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (4 Мбайта).

**Дата выхода**
Март 2000 г.

**Суть**
То, что это очень серьезно, понятно и без демо-версии. Но уж если выпускать демо, то пусть оно будет иметь завершенный вид...

**См. демо на нашем диске**

**Особенности**
На изображение команды и того, что происходит на поле боя, было потрачено куда больше сил, чем на сам вертолет. Получилось очень оригинально и нельзя сказать, что плохо.

Мнения об игре

### Публичный опинион

"Я наблюдал за попаданиями в танки. Повреждения корректны, и танк действительно более уязвим с борта. Отдельные пехотинцы есть, и они могут быть очень опасны. Но вот занятный момент: радар не отключается. Интересно, будут ли цели как-нибудь реагировать на облучение?" — Вот такие наблюдения провела весьма известная личность с позывным Viking1.

"Отключение опции "реалистичная устойчивость" вовсе не делает пилотирование легче. Скорее наоборот. Развороты на малой высоте становятся опасными. Может быть, кому-то эта опция и понравится, но я всегда летал с "реалистичной устойчивостью" — наверное, потому, что привык водить таким образом настоящий вертолет." — А это мы слышим от виртуального летчика-испытателя, укрывшегося под позывным ZeroG.

"Набор средств для повышения морали подчиненных впечатляет. Он начинается с ice-cream и водки и заканчивается западной порнографией и разрешением на посещение полкового борделя. Последняя мера повышает мораль очень сильно!" — восклицает журналист Кендзи Такэда.


stop

EXE







**Слово/слава девелоперу!**

"Мы вновь абстрагировались от подробной имитации бортовых систем, чтобы более реалистично изобразить происходящее на поле боя. Предельно детальный рельеф. Тысячи и тысячи наземных объектов. Максимально точная имитация происходящего, продвинутый AI, моделирование действия боевых частей снарядов и ракет и средств защиты от них — начиная с дымзавес и кончая противоракетными комплексами "Штора" и "Арена". И, наконец, мы сосредоточились на имитации командования во всех его нюансах, поскольку считаем, что человеческий фактор — это как раз то, что отделят победу от поражения. Говорят, что нельзя узнать вкус пудинга, не попробовав его. Настало время откусить кусок..." — говорит разработчик Lee Brimmicombe-Wood.

ствующая в демо-версии, вполне преодолевается одной машиной.

Как уже отмечалось, самое интересное, что есть в ТА, — это работа с людьми. Огневой оператор выбирает цели абсолютно самостоятельно (может даже и не заметить чего-нибудь). Ему можно только давать отдельные указания — на каких типах целей сосредоточиться, ориентироваться ли при выборе на текущий вид оружия, продолжать ли перебирать цели, поскольку обстановка на поле боя непрерывно меняется, или задержаться на какой-то определенной.

С непривычки это все напрягает, а временами раздражает. Особенно тогда, когда коллега в упор не видит цель, которая хорошо заметна по трассам, летящим прямехонько в ваш вертолет.

Впрочем, трассы летят не только в вашем направлении. Говорят, что наземные силы активно перестреливаются — и это похоже на правду.

**В любом направлении** Обещали, что Ка-52 будет обладать весьма продвинутой моделью полета — вплоть до возможности перехлеста лопастей на некоторых режимах (неприятный нюансик, иногда встречающийся при использовании соосной схемы). Дело темное, особенно если учесть, что мы имеем дело с первым в истории симулятором Ка-50 (ну, или Ка-52, не суть), а Werewolf от NovaLogic, ясное дело, не считается.

Детали таковы. Рукоятка циклического шага отказывается разворачивать машину почти на всех скоростях. Вместо этого вертолет начинает делать то, что в наше время даже виртуальные пилоты называют словом "стрейфиться". С педалями ситуация обратная — эффективны почти все время. Кстати, это накладывает определенный отпечаток на требования по управляющему железу — без настоящих педалей или джойстика с "рокером" летать очень неудобно.

Дело темное, словом. Инерция отсутствует вообще. При попытке взять что-нибудь на прицел для стрельбы НУРСами возникает ощущение, что ворочаешь танковую башню — отпустил ручку и машина мгновенно замерла. И еще один интересный момент: вы можете довольно прилично покачать вертолет по крену и тангажу, но он и не подумает трогаться с места. Разумеется, рассматривается лишь тот вариант, когда все настройки реалистичности включены. Конечно, это помогает, когда надо стрелять НУРСами, ибо здесь пилоны не поворачиваются и целиться надо всем корпусом (кстати, похожая история и с пушкой — у Ка-50 и, соответственно, у Ка-52 она поворачивается на весьма ограниченные углы, особенно по горизонтали). Спасибо, но...

**При попытке взять что-нибудь на прицел для стрельбы НУРСами возникает ощущение, что ворочаешь танковую башню.**

**Приду — проверю** По поводу таких демо-версий уже говорилось: если показать нечего, то нечего их нам показывать. Вот тут тот же самый случай. Сплошные недоработки. Исключительно по этой причине в стороне остался, к примеру, вопрос о моделировании оружия. Да и о графике тоже. Ландшафт хороший, не спорю. Но эффектов практически никаких.

Вывод. Пусть доделывают. И не дискредитируют сами себя. Это особенно ярко проявляется на фоне заявлений о bump-mapping'е, динамических текстурах и рельефе (волны по траве и воде от винта? воронки? да, Таджикистан с талибами глиняный и трава не отслеживается, но речка есть, и я специально утопил в ней вертолет; топил очень медленно и до тех пор, пока из захлестнутых турбин не пошел черный дым, — и что же?).

А потенциал у этой вещи мощнейший. Есть очень оригинальные моменты. Но все это было мне известно и без демо-версии.



Young, intelligent, powerful Slavic face.

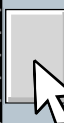


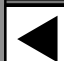
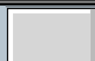

"Шилка". Это может быть болезненно.



exe.posledny vzglyad







# Семь ступеней к сатане




Доктор Фауст: история о предложении, от которого нельзя отказаться, о сделке, которую в тот или иной момент готов совершить любой из нас. Соглашение с Мефистофелем, нотариально заверенное большим боссом Люцифером. Томас Манн, Гете и Кристофер Марло, сделавшие охотничью стойку и скрипящие перьями, высунув языки.

## Начните чтение с этой заметки!

**Семь прекрасно рассказанных историй. Чтобы узнать, чем там все кончилось, придется продраться через сильный квест в духе, извините, Myst'а, то есть в большой степени основанный на кропотливой возне с уместными головоломками, с очень удобным и комфортным управлением. Вон оно как, друзья, на этот раз вышло...**





маша ариманова



Фауст" — самый замечательный квест из имеющих хоть какое-то отношение к Cryo, что когда-либо попадался мне на глаза. Разработан Arxel Tribe, маленькой европейской компанией, сделавшей, если помните, Ring. Это удивительный, волнующий, долгий и нескучный, хоть и строго следующий догме квест. С умными головоломками, шикарной музыкой и сюжетом, к которому применимы лишь эпитеты превосходнейшей степени.

Из истории о Фаусте взят мотив и фамилия главного героя, личности зыбкой, в меру условной, вся прочая дань уважения выразилась в одиноком томике Гете на книжной полке в кабинете Натаниэля Мейстера, сразу под полкой с Данте Алигьери. Мотив — сделка с дьяволом, точнее, со стариной Мефисто, сотрудником этой заслуженной адвокатской конторы, даже и не надеющимся стать партнером. Семь прекрасно написанных и вполне прилично воплощенных новелл, семь историй о ревности, жадности, любви, гении, искусстве, добродетели и невинности, семь жизней, семь судеб, покоящихся на чаше весов.

Герой — Марселлус Фауст, старик, живущий в заброшенном парке развлечений, когда-то называвшемся "Страна мечты". Парк был закрыт из-за множества странных происшествий и кровавых преступлений, совершавшихся на его территории слишком часто. Марселлус Фауст — никто, и именно к нему приходит Мефистофель с небольшой просьбой. Нет-нет, ему не нужна душа Марселлуса — во всяком случае сейчас. Но от этого предложения тоже нелегко отказаться. Выступить вершителем, детективом судьбы. Вторгнуться в чужие жизни и судить, оценить чужие поступки со знанием того, что от твоего решения зависит их дальнейший путь. Мефистофель считает, что все они принадлежат ему, а тот, кто наверху, кого Мефисто зовет "Большой Босс", думает иначе.




▲ Потайная фотолаборатория бывшего художника Фрэнка Барнса. Разукрашенные фотографиями сцены не позволяют досматривать вблизи. Где-то в этой лаборатории и проявится договор Фрэнка с Мефистофелем... нужно только найти, где. Да, еще придется сбегать за вещью, которой Фрэнк гордится больше всего.

## Баллада об убийстве

В плане графики “Фауст” — ну совершенно ничего особенного. Лучший момент там — Мефистофель, шагающий по деревянной перекладине и старательно удерживающий равновесие. Так выглядит жизнь — любая жизнь, старательное балансирование между злом и добром, грязью и чистотой. В тех семи, что предоставлены Марселлусу, это равновесие было нарушено — в ту или иную сторону, в тот или иной момент. Об этом и пытается сказать Мефистофель, шагающий по перекладине.

Все судьбы на весах связаны с парком, созданным гениальным архитектором Теодором Мором, парком первой половины века — неуверенного начала тысячелетия, скучных двадцатых, мрачных тридцатых, кровавых сороковых, унылых пятидесятых. Связаны со “Страной мечты”, потому что там найдется место для любого из этих людей — они и живут в мечтах. И реальность, дотрагивающаяся до мечты, реальность, которую приносит Мефистофель в обмен, калечит их проданные души.

Лили и Джоди — сиамские близнецы. Они держали ростовщическую контору и любили одного и того же человека. Деньги и Ганнибал, Ганнибал и деньги.



◄ Вот таким экстравагантным средством передвижения пользуется Марселлус Фауст, переплывая с острова на остров, с острова на остров...

**Фауст” — самый замечательный квест из имеющих хоть какое-то отношение к Cryo, что когда-либо попадался мне на глаза.**

Мимо такой истории Мефисто не мог пройти спокойно.

Лили предложен Ганнибал, Джоди — деньги. Джоди приняла сделку и прикончила Лили мясницким ножом.

Натаниэль Мейстер, гений и алхимик, во время войны сотрудничал с британской разведкой и послал на смерть женщину, которую любил, во имя спасения операции “Оверлорд”. Мефистофель предложил ему шанс. Дважды.

Художник Фрэнк Барнс очень сожалел о том, что он не Казанова и не Дон-Жуан. Он повсюду возил с собой бутылку шампанского и не мог найти ни одной попутчицы, захотевшей бы выпить ее с ним. Мефистофель предложил исправить ситуацию. Фрэнк согласился, не спрашивая, что нужно взамен. Он стал читать чужие мысли, и жизнь его превратилась в утонченный кошмар. Фрэнк облил себя бензином и поджег.

Калинка Высоцкая из Ленинграда. Трудно найти другого человека, который был бы так добр к людям. Ганнибал нацелился всерьез, в нее влюблен сам Теодор Ролодекс, в конце концов решившийся на контракт с Мефисто, но... Калинка благоволит кому-то другому. Кому-то, кто может существовать

## “Фауст: Семь ловушек для души”

**ЖАНР** Квест

**Разработчик**
Arxel Tribe www.arxel.si

**Издатель**
Nival Intetactive/”1С” www.nival.com / www.1c.ru
(в Европе — Cryo Interactive Entertainment)

**ИНТЕРЕСНОСТЬ**



**Сложность** средняя
**Графика** ★★★★★
**Сюжет** ★★★★★+
**Музыка** ★★★★★+
**Звук** ★★★★★
**Управление** ★★★★★

**СУТЬ** Образцово-показательное произведение. Практически идеальный квест, выполненный в лучших традициях нашего несчастного жанра.

**Системные требования**
Windows 95/98, Pentium 200 MMX, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (16-bit), 4x CD-ROM.

**Дополнительная информация**
290 Мбайт на жестком диске.

лишь в ее воображении. Кому-то в маске.

Ганнибал Рэд хорошо умеет управляться с хлыстом, и его единственные любимцы — парочка тигров. С тиграми он обращается, как с людьми, а с людьми — как с тиграми. С помощью Мефистофеля он получил то, на что давно напрашивался. Один из потерявших хозяина тигров умер чуть позже.

Тод — необычный персонаж. Он карлик и он бутлеггер, работающий на Семью, бок о бок со знаменитым и безжалостным Фрэнком Нитти. Еще говорят, что он помогает сиротам. Его полное имя — Тод фон Эссенбек, и он подписал контракт с Мефистофелем прямо перед тем, как толкануть письмо в Министерство юстиции.

История Гизель очень проста. Маленькой девочке был нужен ангел-хранитель, и он у нее появился. Знает ли она, что ее хранитель на самом деле — Мефистофель? Не имеет значения.

Семь историй, семь смертных грехов.




Эти три красавца — любимцы Калинки. Маска предназначена одному из них... слабо угадать, которому?

## Лабиринт расходящихся

Bye, Bye, Baby... В “Фаусте” ошеломляющая, изумительная музыка, идеально подобранные старые джазовые и блюзовые записи. Time to Hit the Road to Dreamland... Посещение маленького мирка каждого из героев не просто визит вежливости: чтобы собрать доказательства, определяющие их судьбу, Марселлусу надо искать, и искать всерьез, наблюдая жизнь персонажей в течение десятилетий. Why Do I Love You... Why Do You Love Me... И вместе со временем меняется музыка, за которую действительно можно продать душу кому угодно. Джон Ли Хукер, Маргарет Уайтинг и Марвин Гэй, грандиозный вокал и щемящая мелодичность. Вечные блюзы Гарри Маллигэна, Стэна Гетца и Клайда Мак-Коя.

История рассказывается постепенно — короткими вспышками, все подробности привязаны к мельчайшим деталям жизни персонажей, как и загадки. Реалии, бытовые штрихи, обусловленные тщательно прописанным в мелочах сюжетом, призваны заставить нас хоть немного поработать головой. Нож, которым Джоди прикончила Лили, спрятан в туалетном бачке, а зуб Лили Марселлус находит, просеивая через кисею золу из печки. Картина преступления восстанавливается по кусочкам. Контракт с дьяволом спрятан в черепе Лили, а дневник Теодора, содержащий признание Джоди, — последнее необходимое доказательство — замурован в колонне беседки, куда Теодор Мор приходил любоваться закатом. Огненные закаты над “Страной мечты” действительно стоят того.

В этой новелле мы так и не узнаем, куда делось тело Лили. Переплетения сюжетных линий “Фауста” хитры и прихотливы. Все истории так или иначе взаимосвязаны, но это становится ясно не сразу. Знакомые персонажи все чаще встают на пути к разгадке, и это правильно, потому что в этом чужом мире знакомый персонаж для нас — все равно что родственник. Куда делось тело Лили? Об этом стоит спросить одного из тигров Ганнибала...

**Здесь хватает кошмарных подробностей, но авторы не играют без правил: “Фауст” жесток, но не кровожаден.**

Здесь хватает кошмарных подробностей, но авторы не играют без правил: “Фауст” жесток, но не кровожаден. Там есть и светлая, немного забавная история Калинки, с жемчужным ожерельем, которое Теодор нашел в сломанном фонтане и которое мы при играх со временем неосмотрительно туда вернули. Это вообще одна из лучших историй. Спрятанный в вязанье ключ-полумесяц, открывающий потаенный сад. Маска таинственного фантома, для создания которой нужны: настойка из листьев четырех времен года, куча домашних препаратов да мастерское владение десятком хитрых портняжных агрегатов — прессом с литой формой, штамповочной машиной, механическим резаком, пробивателем и швейным “Зингером” с мелкой строчкой.

Или рассказ о Мейстере, человеке, победившем в конце концов Мефистофеля. “Как я ненавижу этих чертовых интеллигентов!” — стонет бедняга Мефисто и в бессильной ярости царапает подлокотники кожаного кресла. Дом Мейстера, малость помешанного на кодах и шифрах,

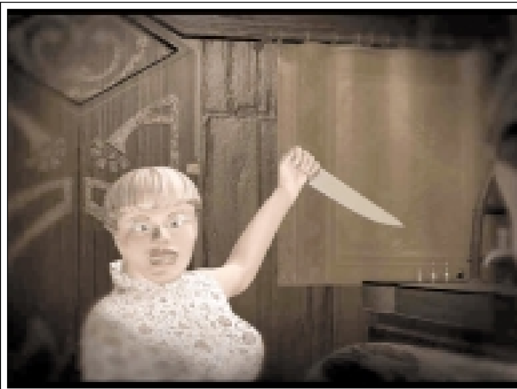
Мнения об игре

### Что сказали коллеги

“Фауст” — лучшее из всего, выпущенного компанией Cryo, которой мы все должны поклониться в ножки только за то, что она остается почти неправдоподобно преданной жанру адвенчуры тогда, когда другие издатели оставили нас”, — замечает Том Хьюстон, веб-сайт Just Adventure+ (www.justadventure.com; общий рейтинг игры “игра класса А”).

“Лучшее, что есть в “Фаусте”, — это история. Так как список участников состоит всего из семи действующих лиц (плюс вы и Мефисто), вам придется серьезно и плотно познакомиться с каждым из них, узнать все, что только возможно, об их жизни и деталях их соглашений с дьяволом”, — говорит Джон “Гештальт” Бай, веб-сайт EuroGamer (www.eurogamer.net; общий рейтинг 8/10).

“...Некоторые сцены из “Фауста” потом мучают по ночам: в одной из них вы наблюдаете ужасающий половой акт между мужчиной и вырвавшимся на волю объектом его потаенных желаний, в другой вы видите останки женщины, которую скормили цирковому тигру”, — делится воспоминаниями Боб Мэнделл, веб-сайт The Adrenaline Vault (www.avault.com; общий рейтинг 3/5).



— испытание из испытаний. Координаты широты и долготы, устанавливаемые на ножках кровати, кодовый замок на огромном глобусе, цветовая комбинация на шкатулке. С железной четкостью проработанные шпионские детали, вроде бы незначительные, но на редкость достоверные. Краткий курс "Как правильно вскрывать тонким ножом запечатанные сургучом письма", тайник в поворачивающемся каблуке ботинка, второе, потайное, отделение пустого ящика. Вроде бы мелочи, и догадаться легко, но это потому, что все настолько логично. Потом окончательно сбрендивший Натаниэль Мейстер заставит нас играть в поиски сокровищ на манер "Золотого жука" Эдгара Аллана По. Загадки на обрывках бумаги, ржавый железный крюк для телескопа на ветке дерева, мельничное колесо со свинцовой набойкой на шестой сверху перекладине. В награду — собственноручно изготовленный на кухне гомункулус.

Изысканная новелла об искусстве и страсти художника Фрэнка. Чудный дом с окнами в подводный мир, тайник за поворачивающимся зеркалом, крайне оригинальные полотна на стенах и, конечно, знаменитая кровать, где две книжных полки по сторонам от изголовья и на левой стоит "Дон-Жуан", а на правой — история жизни Жиакомо. Кстати, Мефистофель говорит, что Казанова был на редкость занудным типом. Секретная фотолаборатория под домом, красный свет и кричаще-стонуще-вопящее звуковое сопровождение. Здесь Фрэнк себя и поджег, правда, не до смерти. Подумайте о маске, которую сделала Калинка, и подумайте об изуродованном лице Фрэнка. Подумайте о том, кто ее призрачный любовник...

Парадоксальные, местами ироничные концовки каждой из новелл, с комментариями Мефистофеля и выдержками из дневника всезнающего Теда Мора. "Теодор, не будешь ли ты так добр и не вызовешь ли полицию? Мне кажется, я только что убила свою сестру". Конечно, Джоди. Теодор говорит, что это звенит у него в ушах, как выстрел. "Для многих людей история Калинки Высоцкой, ставшей Калинкой Барнс, звучит, как современная версия "Красавицы и чудовища", но вовсе не сказка, даже если финал и учит нас чему-то".

**Знакомьтесь, это Джоди. Правда, мила? Лили, впрочем, выглядит точно так же... Единственная разница в том, что Лили — по другую сторону ножа.**



## Кое-что о финале

"Вальс Мефистофеля" Листа... И Away From My Heart от Presence, звучащая в титрах. Она стоит того, чтобы пройти "Фауста" раз пятнадцать.

Мефистофель, разумеется, не был бы никаким Мефистофелем, если бы не норовил то и дело подставить ножку, склонить весы на свою сторону. Перед начальством отчитываться надо. Он выступает в наиболее важных, ключевых моментах, от которых в паутине историй зависит множество судеб. Это эпизод со временем в новелле о любовнике Калинки. Это очень важный элемент истории Тода, когда Фрэнк Нитти звонит по телефону и предлагает сделку. Мефисто сам превращается во Фрэнка, и Марселлус становится карликом Тодом и должен пройти через мудреный самогонный процесс, дабы угостить Фрэнка-Мефисто виски. А потом... потом Тод-Марселлус должен выиграть в покер, в покер с очень большой ставкой.

Это, наконец, завершающая цикл история Гизель, девочки, которая придумала этот хитрый трюк с ванной и мылом. В ее доме много тайн, в том числе и секретное убежище Фрэнка, где он рисует фальшивую картину. Там мы узнаем, как он стал человеком в маске. А Мефистофель... Мефистофель выйдет на последнее противостояние с Фаустом, превратившимся в Ангелито, ангела-хранителя.

В конце концов Марселлус сможет распорядиться судьбой всего парка, "Страны мечты", по своему усмотрению. Для этого ему всего лишь придется... кое-что подписать.

**P.S.** В материале не сказано ни слова о качестве работы главного локализатора игры компании "Нивал". Так вот, говорю: оно, качество, безупречно.

**Внимание Arxel Tribe к ванным комнатам совершенно необъяснимо. Все они отображены с любовной, какой-то болезненной тщательностью. Собственно, мало что в "Фаусте" отличается такой архитектурной изысканностью, как ванные комнаты.**



# Мутация

Багги превращаются в танки, а гоночная игра становится мультиплейерной забавой...

## Начните чтение с этой заметки!

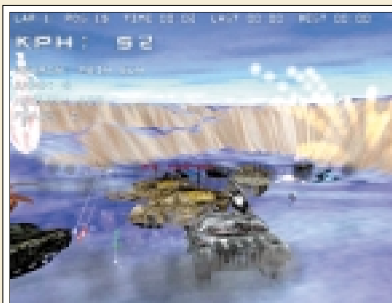
**Tread Marks — это именно мультиплейерный танковый гоночный action, других слов и не подобрать. Собственно, выделить можно два режима — Race (гонки со стрельбой) и Battle (просто большая свалка). Перед началом игры вы выбираете себе танк, эмблему, место действия (трассу, если можно так выразиться), количество оппонентов, их уровень... И еще несколько параметров, в числе которых, разумеется, и вид разборок. Race — выигрывает тот, кто приехал к финишу первым (количество кругов тоже регулируется). Battle — тот, у кого больше всех фрагов. Обычный Deathmatch, так сказать.**

В идеале, в Tread Marks надо играть с живыми соперниками — по сети или Интернету. Однако компьютерные противники вовсе не так уж и тупы. С другой стороны, не надо много ума, чтобы засандалить по чужому танку самонаводящейся ракетой или ядреной бомбой (Le Bomb Nuclear), да еще и на открытом пространстве.

Графика оставляет двойственное впечатление: с одной стороны, красочные и эффектные взрывы, терраморфинг (изменение поверхности) в реальном времени, а с другой — простенькие модели танков и общая скудость пейзажей. Но общее впечатление весьма и весьма положительное.

Что касается звука и музыки, то про саундтрек говорить нечего: он весьма посредствен, а вот звуковое оформление... Одно из лучших, которые я когда-либо встречал в мультиплейер-ориентированной игре. Какофония взрывов, выстрелов, лязга гусениц и шума моторов оставляет незабываемое впечатление. Плюс поддержка технологии A3D, плюс даже на обычной звуковой карте ощущения еще те. Звук — одна из самых сильных сторон игры.

Чего нельзя сказать о геймплее. Игра начинает надоедать уже через несколько часов знакомства. В основном из-за странной физики поведения танков и из-за чудовищной несбалансированности оружия. А не слишком торопливый темп игры и иногда чересчур яркая картинка только усиливают ощущения. Играть в Tread Marks интересно, но только поначалу. Увы. Впрочем, дело ваше — если танки, открытая местность, море оружия и спецэффектов — все, что вам нужно, тогда Tread Marks — ваш выбор. Но не наш.




михайло судаков (из воркуты)

Как падки мы до разных развлечений... Нам не хватает Quake 3 с его безумной архитектурой, нам кажется пресным UT с командой умненьких ботов... Мы ищем все новые и новые способы “оторваться” по сети, пробуя многопользовательский Half-Life, Tribes и... Tread Marks. По словам главного создателя игры, первоначальная задумка была такова: гонки на “песчаных багги” по пустыням, сквозь дюны и моря песков... Эдакий мирный и чуть-чуть романтичный “Faster, Harder, Scooter”, простите за попсовую ссылку. Но... От налета романтики не осталось и следа: багги обзавелись пушками, а пушки, в свою очередь, башнями. Вы когда-нибудь видели багги с башней? Пришлось вводить в игру танки. Вот тут-то все и завертелось...

Начиная играть в Tread Marks, необходимо понимать одно — танки здесь ущербные. Я даже не об их “внешности”, которая способна запросто довести до умопомешательства как г-на Хорнета, так и любого произвольно взятого поклонника солидных военных моделей в масштабе 1:10. Также необходимо осознавать следующее: танки здесь вовсе и не танки, а самые настоящие песчаные багги, если кто подзабыл. А то, что видок слегка милитаристский, — так это издержки производства, не более. И песчаные дюны — вовсе не из песка, как выдает навскидку умудренный опытом глаз. Все намного сложнее и запутанней — мы на Великом соляном озере Не-Помню-Названия-Вечный-Мне-Позор.



Меня серьезно прижали. Лазером, да не одним.

## Помилуйте, я и не собирался издеваться!

Что мешает (в первую очередь) наслаждаться вне всяких сомнений красочными и самобытными Tread Marks? Именно поведение танков на суше (про воду разговор отдельный). Любая махина, начиная с M1-Turbo и заканчивая родным Т-72 (не говоря уж о Liquid-моделях, сделанных то ли из янтаря, то ли из детских леденцов), имеет замечательное свойство скользить произвольной стороной в совершенно произвольном направлении. Дела понятные — воздушная подушка, к примеру (тогда зачем им колеса?), или какая-нибудь банальнейшая антигравитация... Но где в таком случае так полюбившийся всем дефматчерам стрейф? Куда подевали неотъемлемую часть управления любой мультиплейерной action-игры? Скажете, глупо выглядит — едущий боком танк? Ничего подобного, отвечу я вам, выглядит еще как внушительно: сам наблюдал, и не раз — едут, не стесняясь, да поливают окружающий пейзаж изо всех своих грязных пушек. Кстати, раз уж речь зашла об оружии...

Во-первых, не изо всех, а всего из одной. Увы. Переключения между орудиями в Tread Marks не предусмотрено — какой бонус отхватил, тем и пользуйся. А оружие в игре... Это сказка. Несбалансированная, нечестная (зачастую), но — сказка. Бесподобно озвученная, потрясающе выглядящая, разнообразная, ужасная — сказка. Список средств убиения поражает: Machine Gun, Heavy Flamer, Multiple Rocket Launcher, Plasma Mine, R-Grenades, Swarmer, Laser, Airstrike, Ramdrill, Dirtball, Le Bomb Nuclear...

Ну какое оружие кроме M.R.L. способно на такой залп!




JPEG image 1024x768 pixels — EXE.




**Оружие под символичным названием "Грязевоймяч" предназначено для выращивания в домашних условиях горок, холмиков и холмищ прямо перед едущей к финишу вражиной.**

Все, упарился, их там 23 штуки, пощадите бедного писаку. Особое внимание прошу обратить на последнюю позицию в списке — это "Ого-го!" (именно с большой буквы). Запуск такой

## Tread Marks

**Жанр** Боевые гонки

**Разработчик/Издатель**
Longbow Digital Arts www.LongbowDigitalArts.com

**Сайт игры**
www.treadmarks.com

**Интересность**
3.5

**Сложность** средняя
**Графика** ★★★★☆
**Сюжет** ★★★
**Музыка** ★★★
**Звук** ★★★★★
**Управление** ★★★☆

**Суть**
Очень симпатичные боевые гонки на танках с явной "заточкой" под deathmatch. Довольно свежая идея, которая, ввиду некоторых особенностей игры (низкая скорость, плохой баланс оружия, странная физика), так и не получит большой популярности.

**Системные требования**
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 500), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 128), DirectX 7.0-совместимая видеокарта (рек. OpenGL 3D-ускоритель), 4x CD-ROM.

**Дополнительная информация**
Многопользовательский режим: Интернет, LAN, от двух до 32-х игроков одновременно. 200 Мбайт на жестком диске. Поддерживается A3D 2.0. Авторы обещают постоянно выкладывать на официальном сайте (www.treadmarks.com) новые "моды" (режимы игры). Кстати, вот эта штука — не первый ли "мод"? Пойду проверю...



Что происходит на экране? Это предстоит догадаться вам, дорогие читатели. А если честно — мне снесли башню. Я же говорю — красиво.

“Ля бомбы” происходит с воем, живо напоминающим легендарную “Катюшу”, а уж эффект… Причем, что вполне объяснимо, больше всего ощущений получает именно тот (или те, радиус поражения не маленький), на кого бобмочка была нацелена. Аплодирую стоя — ТАК меня еще ни разу не убивали.

## Смерть прекрасна

И как бы банально ни звучала эта фраза, от нее никуда не деться. Самые красивые и эффектные кадры в Tread Marks — ваша смерть. На месте танка вырастает огненный шар безумных оттенков, время замедляется, башня (помните? Господин ПэЖэ обещал в превью, что башню будет сносить!) уносится в прекрасное далеко, грохот, взлет, падение… Вы продолжаете игру, но уже без возможности навредить врагам. На определенное время, естественно.

Хотя, знаете, от игровых спецэффектов вскоре начинает рябить в глазах. Самый ненавистный, простите, выпендреж — пламя, бушующее на вашем танке прямехонько на месте свежесорванной башни. Оно слепит и мешает контролировать происходящее. А контролировать надо, ох, надо! Врагам не до осознания вашей беспомощности, они не обращают на это внимания и стараются, если выдастся удачный ракурс, вломить как следует. Тем более что гонщик (а я говорю пока только о гоночном режиме), пусть даже и без головы — вполне дееспособен, может таким макаром и до финиша доехать, оставив с носом самых воинственных.

**Тем более что гонщик… пусть даже и без головы – вполне дееспособен, может таким макаром и до финиша доехать, оставив с носом самых воинственных.**

Да и плавности игре навороченные пироэффекты не прибавляют. Когда на экране сотни или даже тысячи полупрозрачных плоскостей — тут не до “безумных fps”. При хорошей (даже не Godly, нет!) детализации нормальное количество кадров в секунду Tread Marks выдаст, пожалуй, только на Dream-машине Андрея Герца-Кюри. На моем скромненьком аппарате [Celeron 500 + Voodoo 3 + 64Mb RAM] игра периодически замедлялась до 20 или около того fps, что еще куда ни шло в Single, но в Multiplayer — смерти подобно. Впрочем, по локальной сети игра бегает более-менее шустро, плюс имеется возможность понизить детализацию прямо во время игры, так что не стоит слишком строго. Все в наших руках.

Земля, к слову, тоже поддается кастомизации. Вместо первоначально планировавшихся вокселей пришло хитрое бинарное дерево, что на деле выглядит как какой-нибудь достаточно однообразный, но вполне холмистый пейзажик уровня Tribes. А если присовокупить к этому возможность изменять поверхность как вниз (несколько выстрелов из чего помощнее, и на проселочной дороге оказался милый сердцу кратер приличных размеров), так и вверх (оружие под символичным названием “Грязевоймяч” — именно

Под водой наши “багги” чувствуют себя вполне уверенно. Амфибии, не иначе.



### Несколько общих советов по прохождению

1. Не стоит хватать все бонусы подряд. Присмотритесь, попытайтесь понять, что можно выгадать, а что — потерять. Глупо менять Multiple Rocket Launcher на Dirt Ball, верно?
2. В режиме Race не старайтесь навредить сопернику — это вам не Demolition Racer и даже не Carmageddon. Приедете первым — вот и славно, никто от вас большего и не требовал.
3. Катясь впереди всех, разверните башню на 180 градусов и периодически делайте залп. На прямых участках лучше всего переключаться в режим “вид из пушки” — так проще попасть по противнику.
4. Мышь не панацея (нет наводки по вертикали), хотя достаточно полезна.

так, слитно — предназначено для выращивания в домашних условиях горок, холмиков и холмищ прямо перед едущей к финишу вражиной. То-то она, вражина, удивится...)

### Рейтинг рейтингу рознь

Теперь, когда дело идет к оценкам, необходимо сделать пару оговорок. Во-первых, о режимах игры и прочих "упущенных" нюансах см. в специальной колонке "Начните чтение с...", а во-вторых, стоит пояснить всхлипы наших зарубежных друзей относительно Tread Marks, имеющие место справа по курсу.

Самое распространенное мнение об игре таково: "Сначала она мне не понравилась, но потом проникся, да и "ядрена-бомба" чудо как хороша". Слов нет, господа, NUKE не может вызывать ничего, кроме восторга, а первое впечатление при взгляде на Tread Marks — именно отторжение. Тупо, медленно и чересчур цветасто. Впрочем, и второе тут как тут: оп-ля, да здесь есть приколы, да тут NUKE, да не так уж все и тупо, а вовсе даже оригинально, и к управлению можно привыкнуть.

Опять в точку. Управление представляется вполне приличным — подход к "телу" и "башне" как к двум совершенно независимым составляющим танка заслуживает похвалы. Особенно при наличии полезнейшей клавиши-переключателя "взгляд по ходу движения/взгляд из пушки" и возможности использовать мышку. Но. Все-таки они до ужаса медленные, эти танки. И все-таки оружие ужас как не сбалансировано. И глубины игре не хватает как ужас-пловцу ужас-кислорода, что подметили даже вышеупомянутые ужас-господа.

То есть после стадии "погружения" начинается все та же стадия "отторжения". Хотя и не до конца, надо заметить. Быстро приедаются и уже не ласкают слух-взгляд ни завывание выпущенных одна за другой ракет, ни очаровательные лепестки взрывов, ни изменяющаяся-в-реальном-времени земля... Если и играть в Tread Marks (а даже после злобно отрезанного: "Все, достала!" хочется поразвлекаться еще чуть-чуть), то понемногу — полчасика в день, недельку-другую... Но не терять голову, ибо есть на земле развлечения более интересные и более мультиплейерные, если хотите. Стоит только поискать.

**P.S.** Есть еще режим Ladder — с каждой победой вы продвигаетесь все выше и выше по рейтинговой лестнице, пока не достигнете вершины. Неплохая затея, но чересчур затянуто. Впрочем, это уже вкусовщина.
**P.P.S.** Хочется написать еще что-нибудь, но в окно скребется белый медведь. На что-то намекает, зараза. Вот щас выйду, да покажу ему настоящий дефматч. Безо всяких там танков, по-русски.

Мнения об игре

### Что говорят об игре наши дорогие друзья с зарубежных сайтов (и не только)
#### (плюс толика моих комментариев)

"В конечном итоге игрушка мне понравилась. Чем больше я играл, тем больше проникался. Да, управление не ахти, но не забывайте — мы катаемся на многотонных танках, вы ведь не ожидали управления, как в обычной гонке (не ожидал, но многотонные танки — и не сколько?! — **М.С.**)? А после того как я попробовал Tread Marks в сети — пришел к выводу, что это круто, хотя гоночный режим и не столь хорош. Короче: если вы ищете какую-нибудь необычную дефматчевую гоночную игру — Tread Marks будет самым лучшим выбором для любителей танковых сражений в OpenGL", — советует некий Apache с сайта GameFan (www.gamefan.com; рейтинг игры 80%).

"Tread Marks — это шаг в правильном направлении для компаний, ищущих способ использовать огромную массу дефматч-бойцов в качестве рынка — чтобы создавать более "умные" и альтернативные проекты для игроков, уставших от однообразных и неоригинальных шутеров от первого лица (во завернул! — **М.С.**). Вне всяких сомнений, Tread Marks станет любимой игрой для многих фанатов Action, ищущих что-нибудь менее "мейнстримовское" и более альтернативное. Мои поздравления, Longbow!" — говорит щедрый на комплименты Sebastian A., GameLinks (www.gamelinks.net; рейтинг 82%).

"Возможно, это не самая уникальная и не самая лучшая игра года, но своей цели она определенно добилась. Хороший вспрыск адреналина в кровь во время deathmatch, несколько прикольных гоночных режимов (где он "несколько" нашел, интересно? — **М.С.**), сдобренных отличным набором оружия, трасс и прочих "фич", делают Tread Marks очень крутой игрой", — восклицает фантазер Chris Kim с сайта Glide Underground (www.glideunderground.com; рейтинг 4/5).

"Я плакал с каждой новой "бетой", тьфу, "недоальфой" и "недодемой", по заявлению автора. А этот, блин, автор, сын хиппи и хиппухи, так и не попавший в детский садик, сам во всех интервью рассказывает, как ему в свое время очень хотелось вокселей, бывших тогда модными, и гонять на sand buggy, а потом резко передумалось, и пришли танки (с физикой от багги), на них само собой нацеплялось какое-то оружие (а гонки, так уж получилось, остались), а в завершение, дабы не отставать от конкурентов навсегда, воксели отправились в то самое место, где солнце бывает только в случае серьезных проблем у владельца места, а взамен пришли полигоны, изо всех сил моделирующие все тот же простенький воксельный ландшафт, по которому эти <censored> танки прыгают, как <censored> на <censored> за <censored>, не переставая <censored> окружающих из своих <censored> фаллических символов, торчащих у них, как <censored>, только сверху. Так что играйте на здоровье, но без меня. <CENSORED>!" — делится с народом САМ ГОСПОДИН ПЭЖЭ (pg@game-exe.ru), из журнала Game.EXE (www.game-exe.ru).




**Теперь моя очередь воспользоваться лазером. Что и делаю.**

Destination: ■ "Огнем и мечом" (Tzar: The Burden of a Crown)

# Крестьянин под атакой

Как-то так исторически сложилось, что в начале двухтысячного года выпускать WarCraft-клоны не принято. Их не ждут с распростертыми объятиями, им не ставят высоких оценок, а предпочитают в лучшем случае больно задавить, а в худшем — просто не заметить...

## Начните чтение с этой заметки!

**"Огнем и мечом" — тот же Tzar. Тема WarCraft II полностью закрыта: "ОиМ" является идеальным WC, WC нашей мечты, со шпионажем, бОльшим количеством войск, четырьмя ресурсами, проходимыми лесами и высоким разрешением.**
**Все, о чем вы давно мечтали, но так и не получили в WarCraft II Battle.Net Edition. Haemimont подоспела очень вовремя. И даже традиционно замечательная авторизованная локализация не смогла испортить триумф, хотя и пыталась.**

Доступны только два разрешения: 800x600 и 1024x768. Второе — оптимально, потому что лучше видно, и вообще. Движок, почти не напрягаясь, изображает непогоду и сумерки, хотя все это и не несет никакой практической пользы и может быть без всякого ущерба отключено в опциях: тогда в игре будет царить вечный полдень. Детализация ландшафта и анимация юнитов — на самом достойном уровне, хотя стрелы летят к цели под подозрительным углом, а катапульты и прочие баллисты имеют привычку поворачиваться неприятными рывками по 90 градусов.

Ограничение на количество войск если и есть, то нам его заметить не удалось, но вот рамкой можно обвести только полсотни подчиненных — странно, право слово.

Звуки му как раз такие, которые вы ожидали от фэнтезийной игры: заунывные напевы, призванные символизировать героизм, и прочие штампы такого рода. Герои, к великому счастью, предпочитают разговаривать молча, при помощи диалоговых окошек, зато громко поют птички и чирикают разные там червячки. Благодать!

Два слова про Pathfinding. Он ужасен, как смертный грех и атомная война в одном лице. Подопечные норовят разбежаться кто куда и сгинуть по одному под согласованным напором превосходящих сил противника.

Словом, несмотря на мелкие отдельные недостатки кое-где у нас порой, все выглядит и играется весьма прилично.

андрей ом

Особо хитроумные клоны норовят прикрыться высокими разрешениями, натянуть пушистую шкурку РПГ, приклеить на лоб ярлычок "Крестьянин под атакой" на чистейшем русском и в таком безобразном виде втереться к нам в доверие; но тут в дело вступает тяжелая артиллерия: бдительный дважды ордена Супова стратегический департамент журнала Game.EXE (*бывш.* "За разумъ").

(Что, г-н К-ф, испугамшись?! Спокойно, дорогой tovarisch! Сказка будет впереди.)

Встречайте на прилавках в апреле: специальная версия "Огнем и мечом", конкретная игра для нормальных пацанов! Называется "Волыной и пером: Смертельная пальцовка", ограничение по возрасту — 27 лет. Согласно сюжету авторской версии, начинающий долгопрудненский авторитет Вася Совесть с бодуна попадает в средневековье, где и переживает серию невероятных приключений, терок и движений. Для озвучивания проекта специально приглашены видные лингвисты и культурологи из Солнцева Леша Корявый и Дима Гнус. Следите за нашей информацией!

### Ну да ладно

Скажем сразу: с игрой почему-то все в порядке — а мы-то думали, что наелись двухмерных классических RTS (*просторечн.* C&C-клонов) на пятьдесят шесть лет вперед. Давайте искать во всем положительные стороны: не нужно путаться в дебрях незнакомого интерфейса, и тот же самый условный рефлекс, который подсказывает нам надевать ботинки не на голову, услужливо напоминает, что апгрейды для лучников производятся в этой, как ее, лесопилке. Птички, обратно-таки, спорадически летают в условных небесах, отбрасывая наземь тени, — эх, когда мы были молодыми, ничего подобного не было и в поми-

## Несколько советов

1. Выделив ненужного вассала и нажав Del, легко заставить несчастного совершить самоубийство: следует применять в исключительных случаях, когда нет достаточного количества дров на строительство фермы. Кстати, фокус работает и на зданиях.
2. Health bar на юнитах можно отключить комбинацией Ctrl+тильда. Кто-нибудь объяснит мне, зачем это нужно?
3. Двойную буферизацию в опциях следует включать с большой осторожностью: она порождает дичайшие глюки ландшафта.

не, а уж о том, чтобы леса сделались вдруг проходимыми, мечтали только самые смелые фантасты. Хорошая штука — технический прогресс.

Кроме того. Вот в WarCraft II, например, были совершенно определенные вещи, которых мне явственно не хватало в последующих RTS: скажем, возможность нахождения деревень, чьи жители без долгих раздумий переходят под наше начало. Так вот, в "Огнем..." все это имеется в полном ассортименте: можно в качестве secondary goal помочь гномам избавиться от окрестной нечисти и получить за это подкрепление в виде отряда гномьих культуристов с молотами наперевес. Я счастлив, без дураков. Хотя, конечно, от корректного масштаба современных игр отвыкать трудно.

Среди всяких приятных штук, маскирующих типичный WarCraft II под современную игру, особняком стоит такая бесполезная, но красивая "фича", как эффекты погоды и смена дня и ночи в реальном времени. Начинает, натурально, темнеть, а с небес низвергается типа дождь со снегом и прочие осадки: о данном чудодейственном эффекте мы писали еще в номере 1'2000, где в весьма эксцентричной, свойственной авторам данного издания манере, обозревалась демо-версия. Чтобы не портить впечатление, мы даже не скажем вам, что при непогоде начинает ожесточенно тормозить ЛЮБОЙ компьютер.

Впрочем, все это ничуть не мешает приступам аристократического душевного заболевания deja vu: первые несколько миссий "Царь" никак не хочет являть свой истинный облик, настойчиво предлагая нам штурмовать вражьи замки и строить проклятые фермы. В определенный момент у нашего героя Горацио (о переводе и его качестве, г-н К-ф, мы замолвим краткое, но емкое словцо ниже) наступает прозрение, и ему пред-





Внизу легко заметить чудо-надпись на настоящем человеческом языке: "Охранная башня под атакой!". Что-то подобное было в Самой Первой Локализации — пиратском переводе WarCraft II лет пять назад.

**"Вольной и пером: Смертельная пальцовка", ограничение по возрасту – 27 лет.**

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Стены тоже подлежат апгрейдам, и неоднократным.

## "Огнем и мечом" (Tzar: The Burden of a Crown)

**Жанр** RTS с налетом РПГ-элементов

**Разработчик**
Haemimont Interactive www.haemimont.com

**Издатель**
"1С" www.1c.ru

**Сайт игры**
www.snowball.ru/om или www.tzar.net

**Интересность**



| | |
|---|---|
| **Сложность** | высокая |
| **Графика** | ★★★ |
| **Сюжет** | ★★★★★ |
| **Музыка** | ★★★ |
| **Звук** | ★★★ |
| **Управление** | ★★★★ |

**Суть**
"Огнем и мечом" — тот же Tzar. Тема WarCraft II полностью закрыта: "ОиМ" является идеальным WC, WC нашей мечты, со шпионажем, бОльшим количеством войск, четырьмя ресурсами, проходимыми лесами и высоким разрешением.

**Системные требования**
Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ (лучше 64+), 200 Мбайт на жестком диске.

**Дополнительная информация**
Погодные эффекты и смена дня/ночи погружают в глубокий транс любой, даже самый мощный компьютер. Не жалейте денег на оперативную память, коллеги.



Претензии к местной воде и береговой линии — самые серьезные. Обильные прямые углы просто-таки колют глаз.

стоит выбирать пути достижения победы: в зависимости от принятого на данном этапе решения будет различаться и набор дальнейших миссий, и даже облик юнитов и строений. В какую сторону я вам, конечно, не скажу, не на того напали. В наших столичных краях это называется длинным неприличным словом replayability.

## Карнавал будет

Чем эта штука так привлекает, сказать не берусь. Казалось бы, по всем человеческим законам ее полагается милосердно задавить и отправиться в Sims взращивать своему подопечному приличную супружницу. Ан нет: с упорством, вполне достойным лучшего применения, мы нажимаем кнопочку Load и в тысячный раз с грязной руганью штурмуем враждебное поселение. Игра противится нашим потугам просто-таки самозабвенно: AI безобразен, pathfinding никакой, формаций не предусмотрено, в одну рамку больше полусотни подопечных не помещается, да еще и глючит порой самым жутким образом. Разработчики, братья-болгары, вместо того чтобы в поте лица выпускать патчи, предлагают не думать, как говорят в Одессе, об этих глупостях и поручить управление войсками военному советнику, а хозяйственные дела (ресурсов ровно четыре штуки, еду можно добывать полудюжиной способов: возделывать огороды, ловить рыбу или доить коров) — советнику, совершенно верно, экономическому. Говорят, полезная опция. Мы тут как-то все больше по старинке, предпочитаем все делать руками, благо растут оные конечности откуда надо.

Еще. Надо отдать игре должное, она настойчиво предлагает нам думать. Лобовые атаки с шашкой наголо практически никогда не приносят успеха даже при пятикратном превосходстве наших войск: местные осадные башни легко сочетают в себе эффективность, дальнобойность и внушающую уважение мощность. Приходится изощряться. К чести авторов, здесь нет универсальных юнитов: тяжелые лучники медленно перезаряжаются и малоэффективны против пикейщиков, которых, в свою очередь, легко давит кавалерия, каковую, не напрягаясь, выносят тяжелые лучники. Ну, вы понимаете. Типов войск доступно ровным счетом 20, не считая разнообразной приблудной нечисти вроде упомянутых гномов. Натурально, в наличии есть даже ковры-самолеты. Есть, однако, где потешить молодецкую силушку, уважаемый Феофан Антиохович, как я Вам и писал на нонешнее Рождество Христово.

**Поехали, г-н К-ф. Не курить, пристегнуть привязные ремни, не покидать салон до окончания набора высоты.**

## Это должен знать каждый

Поехали, г-н К-ф. Не курить, пристегнуть привязные ремни, не покидать салон до окончания набора высоты.

Одна из самых пленительных особенностей игры — сюжетная кампания. Нечто сходное по драматизму и динамике я могу припомнить только разве что в StarCraft, да и то поостерегусь произносить вслух во избежание фанатских истерик. Все-таки мы за вас определенным образом в ответе, ненаглядные вы наши.

Так вот. Штатовского релиза Tzar (двадцатые числа февраля) на английском, естественно, языке мы не дождались по техническим причинам, а жаль. Потому что очень хочется знать, как в оригинале зовут персонажа, награжденного нашими толмачами дурацкой кличкой Сорокопуд. Главный злодей между прочим, а не старший обер-уполномоченный какой-нибудь. Маг, спутник главного героя, в наших краях получил фамилию Жиров, а один крупнокалиберный вражина — Бьюрилкин. Бирюлькин, типа. Надо ли объяснять, что все разговоры героев в локализации сводятся к "где бы пожрать, кого бы ограбить" и прочим не менее увлекательным вещам. Вполне понятно стремление угодить поклонникам Бивбаттхеда, но герои в меру серьезной и достаточно сложной игры, говорящие, как биндюжники на Привозе, совершенно никуда не годятся. "Азия-с, — думали доблестные толмачи, — не поймут-с оригинального болгарского замысла все равно! Сделаем-ка им этакую разухабистую пародию". Пипл схавает, как любил повторять известный фрик Боня Титомир.

Впрочем, надо отдать игре должное, она с честью вынесла испытания и до сих пор занимает думы стратегического департамента журнала Game.EXE (*бывш.* "За разумъ").

Это был типа хеппи-энд, Бивис. Круто, правда?!

Хе-хе.

Кхууул.



Волшебник Жиров изъясняется "живым разговорным языком" — так это называют локализаторы.

**Говорят разработчики**

"Некоторые хотят водить в бой орды, а другие предпочитают решать свои дела при помощи пары мощных героев. Одним нравятся реалистичные войска, а другим подавай магию. Некоторые любят большие кампании, другие — случайные карты, третьи — многопользовательские побоища. В Tzar все найдут то, что им по вкусу", — гипнотизирует нас Веселин Ханджиев, продюсер проекта (из интервью сайту Gamecenter.com, www.gamecenter.com).

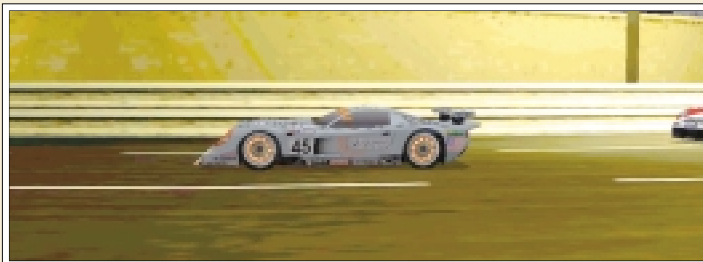
Destination: ■ Le Mans 24 Hours (Test Drive Le Mans)

# Силь ву пле!

Однажды мы с друзьями по неосторожности оказались в пробке на одной из Кремлевских набережных. Дело было дрянь, мы простояли практически на одном месте полтора часа и слушали одну-единственную, случайно оказавшуюся в автомобиле кассету. Это был японский Easy Listening, а точнее, группа Fantastic Plastic Machine. Самая ударная композиция называлась “S’il vous plait”...

## Начните чтение с этой заметки!

**Le Mans 24 Hours предлагает игрокам попробовать свои силы в симуляции двадцатичетырехчасовой непрерывной гонки по кольцу Le Mans. Если же вы еще не созрели до круглосуточного заезда, вам предоставляется шанс немного потренироваться на машинах трех GT-классов — среди них BMW, Dodge Viper, Porsche 911 GT2.**
**Разработчики игры не очень утруждали себя, и задача сделать из ряда вон выходящий симулятор, кажется, на сей раз не ставилась. Напротив, Eutechnyx, очевидно, хотела создать игру “среднего” класса, с чем блестяще справилась. Сносная графика, ночные и вечерние заезды, дождь и туман — все это есть в списке features, все строки которого авторы добросовестно воплотили в жизнь. Восемь трасс, множество режимов игры: от одиночных заездов в приглянувшемся вам классе до длительных чемпионатов с вероятностью рано или поздно сесть за руль болида Le Mans 24.**
**Согласно унифицированным требованиям к современным играм, Le Mans поддерживает целый ряд 3D-акселераторов.**



александр вершинин

Веселая, надо сказать, песничка: примерно каждые тридцать секунд бодрая музыка прерывалась, и кто-то среди внезапной мертвой тишины жутким голосом орал: “Силь ву пле!!!”.

Когда наша машина наконец вырвалась из пробки, истомившийся от безделья водитель устроил совершенно кошмарное скоростное ралли по запруженным улицам центра. Маленькая “трешка” BMW с ревом пронеслась по направлению к дому, тогда как в ушах пассажиров звучало, словно диковинная японская мантра, проклятое “Силь ву пле!”.

Как вы думаете, какая фраза магическим образом возникла у меня в мозгу, когда я впервые запустил Le Mans 24 Hours и прошел несколько первых кругов на простеньком Porsche GT2?

### Fantastic Plastic Machine

24-часовая гонка — занятие для полных и законченных психов. Пилоты 24 Heures Le Mans, так называется сама гонка, испытывают не меньшие физические нагрузки, чем их собратья из Formula 1, но предпочитают это делать не несколько часов в день, а круглые сутки. Замечу, надо быть не менее неуравновешенным человеком, чтобы добровольно сесть за компьютерную симуляцию подобного состязания. Впрочем, вот одна из прелестей рынка и свободной конкуренции: целевой продукт всегда найдет своих потребителей.

Боже упаси, Le Mans 24 ни в коем случае не заставляет вас гоняться целые сутки по одной и той же трассе. Это было бы жестоко не только по отношению к нам, любителям симуляторов, но и к предполагаемому объему продаж игры. Перед тем как вы согласитесь потратить час, два, шесть или все 24 на ту самую трассу, вас нужно потренировать. В этих благородных целых перед главной гонкой игры поставлен надежный заслон из трех соревнований GT-классов: GT1, Prototype и GT2.

Так, в зале оживление... GT? Sports Car GT? Вы-




Чуть переборщишь с газом, немного царапнешь коллегу — и ваш GT1 уже лихо выписывает круги вокруг собственной оси.

# Le Mans 24 Hours (Test Drive Le Mans)

**Жанр** Автомобильный симулятор

**Разработчик**
Eutechnyx Ltd. www.eutechnyx.com
**Издатель**
Infogrames www.infogrames.com

**Сайт игры**
www.us.infogrames.com/games/tdlemans_pc/

**ИНТЕРЕСНОСТЬ**
**3.5**

**Сложность** средняя
**Графика** ★★★★
**Сюжет** ★★★
**Музыка** ★★★☆
**Звук** ★★★☆
**Управление** переопределяемое
**Реализм** ★★★☆

**Суть**
Симулятор кольцевых автомобильных гонок. За основу взяты три европейских GT-класса и несколько французских трасс. Первый автосимулятор, где вы рассылаете собственное резюме и получаете электронную почту!

**Системные требования**
**Минимальные:** Windows 95/98, Pentium 233, 32 Мбайта ОЗУ, 3D-акселератор (4 Мбайта), 4x CD-ROM, DirectX 6.1.
**Рекомендуемые:** Pentium II 450, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-акселератор (16 Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 7.
Многопользовательский режим отсутствует...

**Особенности**
Только “одиночный” режим игры. Зато в течение 24 часов реального времени!

**Надо быть не менее неуравновешенным человеком, чтобы добровольно сесть за компьютерную симуляцию подобного состязания.**

нужден огорчить. Не совсем SCGT, но близко. И гораздо, гораздо проще. Средние скорости — 180—230 у GT2, 200—250 у прототипов и в районе 300 км/ч у GT1. Что грустно, машины всех трех классов на дороге друг от друга отличаются лишь в мелочах. Да, прототипы, в отличие от их медлительных собратьев GT2, более охотно входят в занос, пролетая поворот на газу, но у GT1 с поворотами опять все в полном порядке. Скорость за 250, а он без видимых усилий закладывает такой вираж, что ветеранов F1 может слегка укачать. Да, физическая модель Le Mans слегка грубовата, но другой нет.

Среди доступных развлечений самым приятным кажется Championship. Это обычный “карьерный” режим. Вас, молодого пилота, берет в свои ряды самая слабая команда GT2-класса в надежде, что вы выведете ее вперед. В пилотском меню поражает опция E-Mail. Она неслучайна! Как только вы положительным образом проявите себя на поле водительской брани, в ваш электронный почтовый ящик посыплются предложения от разных команд. Веселая деталь! Главное здесь — не спешить и добить чемпионат до конца. Во-первых, чем больше ваш отрыв от соперников в табеле о рангах, тем серьезней поступающие предложения. Так, наивысшей честью в GT2 считается письмо от модных Viper Oreca, а в Prototype царит BMW. Во-вторых, победа в чемпионате предполагает приглашение в следующий, более высокий и скоростной, класс. Разумеется, опять в самую отсталую команду.

## Наши крыши остались на той мостовой

Сложность гонок в режиме “Чемпионат” может быть “легкой” и “средней”. Или, если угодно, гонки делятся на аркадные и “немного” симуляторные. В обоих случаях физическая модель вашего железного коня остается неизменной. Примитивной. Зато если Sprint (“легкий”) состоит из ряда заездов по три круга, то Endurance увеличивает количество кругов до десяти, вводит пит-стопы, износ резины, расход топлива и минимальную систему повреждений автомобиля. Ах, да. AI начинает использовать ресурсы своих гоночных




“Прототипы” отличаются открытыми кабинами и ужасным нравом. К ним приходится некоторое время приспосабливаться — чтобы не собирать краску с машиностойких оград.

болидов на все сто процентов, не “ждет” отставшего игрока за первым же поворотом, не стесняется выжимать акселератор до конца, а не на восемьдесят процентов, как в режиме Sprint.

По качеству исполнения AI “24 часа” ни в чем не уступают своим коллегам по симуляторному жанру. Но и ничем не выделяются. Стандартные бездушные компьютерные пилоты держатся на трассе неизменно идеально, вдоль раз и навсегда прописанной траектории. На поворотах иногда происходят столкновения, но контроля над автомобилем железные ребята никогда не теряют. Надо заметить, что повороты и виражи — единственное слабое место AI, здесь компьютер чуть снижает скорость. Вывод такой: лишь мастерский проход поворотов может помочь вам победить в Endurance. Общая картина: скукотища. В соревновании AI vs. AI всегда побеждают одни и те же команды, без вариантов. Ошибки, “человеческий фактор” в игре не предусмотрены.

Трассы? Ничего сверхъестественного. “Городские”, полностью огороженные бортиками, и “загородные”, где вместо столь полезных в бою пуленепробиваемых, машинонепроницаемых перил раскинулись зеленые лужайки и импровизированные пляжи-залежи золотистого песка. “Сельские” трассы чем-то напоминают классический Sports Car GT, и потому импонируют чуть больше, чем того заслуживают. Зато “урбанистические” кольца куда проще: здесь нет поворотов, которые нельзя одолеть на максимальной скорости.

Трасс чуть менее десятка, и все GT-классы колесят по одним и тем же, хорошо освоенным участкам. Дизайнеры пробовали экспериментировать с дневным циклом и погодой, но у них ничего не получилось. Мокрая трасса до смешного мало отличается от сухой, зато день и ночь спутать невозможно. Я не имею в виду смешные для сим-жанра “ночные эффекты” вроде салютов в темном небе или вспышек фотоаппаратов на трибуне. Нет! Просто на “сельских” трассах нет осветительной техники, фонарей, прожекторов. Ни-че-го. А свет фар вашего автомобиля неспособен рассеять иссиня-черную мглу над дорогой. Можно ли гоняться в таких условиях — при нулевой видимости, на трех сотнях км/ч? Авторы “Суток” дают положительный ответ — поэтому настроенные ими болванчики компьютерных команд продолжают уверенно рассекать и в ночное время. Уверен, они не снизили бы скорость даже в том случае, если б небеса вдруг разверзлись и сверху на их машины посыпался плотный дождь из мокрого бетона. Их дело маленькое.

**Уверен, они не снизили бы скорость даже в том случае, если б небеса вдруг разверзлись и сверху на их машины посыпался плотный дождь из мокрого бетона. Их дело маленькое.**

### Rock around the clock

Результат... Вполне ощутимое удовольствие доставляет лишь аркадная, облегченная, часть Le Mans 24 Hours. Все остальное сделано по абсолютному минимуму и не вызывает симпатий: обычная графика, стандартный AI, автомобили с четырьмя “барами”-характеристиками (для наглядности), гаражи с четырьмя видами резины, тремя углами установки антикрыла и тремя степенями “чувствительности” рулевого управления. При виде очередного пролетающего мимо Porsche 911 я вновь вспоминаю, как красиво садилось или вставало солнце в Sports Car GT, как все мое существо дрожало от одной мысли о покупке новой, усиленной, подвески — и из горла рвется жалобный крик. Силь ву пле!




Одна из лучших трасс, “городская”. Все повороты прекрасно просматриваются, освещение ровное. Гони на полной и ни о чем не думай!




Нас утро встречает прохладой... Характерные фары Porsche 911 ни с чем не спутаешь.

#### Мнения об игре

**Веб-сайт EuroGamer.net**
**(www.eurogamer.net/features.php.3?name=lemans)**

“Интерес к игре поддерживает возможность откататься на трех разных классах автомобилей — GT1 отлично держит дорогу, но вы входите в поворот на гораздо большей скорости. Каждый раз осваивать новый стиль вождения — это часть игры... Зачастую мне приходилось оставить мысль об обгоне впереди идущей машины только потому, чтобы, следуя за соперником, я мог понять куда ехать!.. Единственное, что постоянно раздражает, — это спортивный комментатор. Он не только изумительно зануден и непрестанно твердит одни и те же фразы, нередко он оказывается совершенно не прав в своих комментариях!”

# Первое правило клуба




Здравствуйте! Меня зовут Карл. Кажется, я казуал. Живу я пока что в трейлере, а из собеседников у меня — пластиковое мусорное ведро, магнитола-"мыльница" и микроволновка. Но в нашем городке отличные возможности для карьерного роста. И скоро я смогу купить себе тот отличный телевизор с плоским экраном, а также набор кухонной мебели. Вон идет женщина, тоже казуал. Пойду попробую поговорить с ней о погоде.

## Начните чтение с этой заметки!

**У компании Maxis получилось нечто такое, чего она, скорее всего, и сама не ожидала: самый масштабный и, пожалуй, единственный на сегодня симулятор жизни. Предположения подкрепляются рекордными цифрами продаж: The Sims за первую неделю получила лучшую кассу из всех творений Maxis.**

С визуальной стороны игра выглядит не то чтобы блестяще, но вполне адекватно, пытаясь уложиться в свои собственные минимальные системные требования, которые см. рядом. Персонажи приятно анимированы, убедительно выплясывают под пение репродуктора. В некоторые моменты, например, когда за нашим героем приезжает личный шофер, на экране открываются дополнительные окошки: нечто подобное имеет место быть в Evolva, извините меня за такое сравнение. До свободного вращения камеры, впрочем, технический прогресс пока не докатился, предоставив вместо этого нам возможность поворачиваться рывками по 90 градусов: что удивительно, при этом своевременно исчезают те стены, которые застилают зрелище. Процесс организован безглючно, сказывается упорный бета-тестинг: Maxis вроде бы даже не собирается выпускать к игре патчи, что в наше многотрудное время и вовсе уж нонсенс.

Интерфейс управления искусственной жизнью почти безупречен: переключаться между членами семьи можно пробелом или left mouse click, все надобности героев отображаются внизу экрана посредством этаких health bar'ов, а действия с предметами и мебелью осуществляются при помощи меню, живо напоминающего Full Throttle! и другие рисованные квесты от LucasArts. Очень удобно.

Чтобы особо не мучить локализаторов, Maxis добилась странного эффекта: несмотря на то что персонажи активно общаются между собой, слушают музыку и смотрят телевизор, вместо английского (он — только текстом) звучит забавная тарабарщина. Поначалу режет слух, но со временем приключается привыкание. Еще отлично сделаны разнообразные звуки и работа телевизора: в зависимости от выбранного канала мы слышим то дикий хохот, то медленную (и печальную!) музыку, то еще что-нибудь в этом роде. Надо особо заметить, что герои мужского пола предпочитают смотреть боевики, тогда как женщины — ваши любимые мылодрамы "Богатые тоже могут".

андрей ом

Заранее прошу прощения ("Заранее благодарю", — услужливо подсказывает мне желтой рамочкой придурочный M$ Word) за штамп, но Sims — игра будущего, игра окончательно победившего общества потребления. Никому больше не нужно спасать мир — гораздо более предпочтительной целью представляется грядущее повышение по службе (вчера ты был простой работник, а сегодня — блистательный супервайзер), а прекрасную принцессу с уверенностью вытесняет из списка желанных вещей такая штуковина, как апгрейд компьютера. Герои нашего времени носят джинсы, коктейльные платья и иногда пивные животы. В их мозгах помещается никак не более одной мысли одновременно: это наглядно показано в комикс-"облачках" над головами. Разговаривают они только о том, что можно изобразить пиктограммой ("иконкой"): о яхтах, машинах, погоде или музыке. И всегда, непрерывно, беспрестанно, сволочи, улыбаются.

### Psycho Boy Jack

Sims будит какие-то странные, не полагающиеся компьютерной игре чувства: говорят, люди испытывают такое, когда у них на руках в первый раз обгаживается томагочи. Таинство повседневной жизни зачаровывает. Предоставленный сам себе, отец семейства, конечно, не забудет сходить в туалет и даже слить за собой воду, но вот на то, чтобы помыть после обеда посуду, его обычно не хватает, да и пакеты из-под чипсов он в основном швыряет на пол. Свинтус. Параметр Room внизу экрана стремительно уменьшается — ну подлинные же хрюшки! Кто и как их воспитывал?!



Обратите внимание: горничная что-то (кого-то?!) мочит в сортире. Заветам и.о. верны!

# The Sims

**Жанр** Симулятор жизни

**Разработчик**
Maxis www.maxis.com
**Издатель**
Electronic Arts www.ea.com

**Сайт игры**
www.thesims.com

**Интересность**
**4.5**

**Сложность** средняя
**Графика** ★★★★
**Сюжет** ★★★★★
**Музыка** по желанию клиента
**Звук** ★★★★
**Управление** ★★★★★
**Реализм** ★★★★★

**Суть** Самая Страшная Игра Всех Времен, СимКазуал и томагочи хай-тек в одном флаконе. Неожиданно для себя Maxis изваяла эпохальную игру. Кажется, индустрии компьютерных развлечений приходит конец.

**Системные требования**
Windows 95/98/2000, Pentium 233, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (2 Мбайта), 4x CD-ROM, 300 Мбайт на жестком диске.

**Дополнительная информация**
Все включенные опции потребуют НАМНОГО более мощного агрегата. Верхнего предела практически не существует.

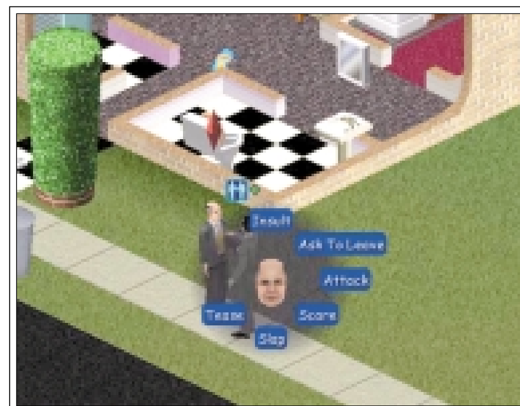
Впрочем, мне просто не повезло с персонажем. Мануал рекомендует отказаться от параметра “домовитость”, наняв вместо этого домработницу. Но на нее... на нее сначала нужно заработать. Проще, впрочем, жениться! Потенциальную подругу жизни, правда, поначалу придется долго обхаживать, разговаривать с ней обо всяких глупостях и иными способами нравиться (зеленые плюсики рядом с головами), но зато уж потом можно будет не беспокоиться о чистоте полов и вовремя приготовленном обеде. Красота.

Постепенно начинаем понимать, что все в жизни просто. Когда взгрустнется, можно почитать газетку или поиграть в пинбол, — оно и полегчает. Параметр Social легко привести в норму, пригласив в гости вежливых, симпатичных соседей. Даже если вы являетесь законченным мизантропом и не хотите дружить ни с кем, игра так просто не отстанет: имея менее пяти-шести друзей в округе, вы можете забыть об успешной карьере и расчудесном музцентре за 300 симских у.е. На хорошую работу мрачных парней не берут. Ах да, в зависимости от карьерных успехов симы, наши подопечные, набирают уровни, подобно некромантам из какой-нибудь сиволапой РПГ.

А еще инстинктивно трудно привыкнуть к тому, что афоня, сантехник, является в течение условного часа после звонка (!) и щеголяет в чистом светло-сером комбинезоне. Не-ве-рю!

Кстати. Специальное сообщение для тех, кто звучно ужасался наличию в предыдущем номере УЧУ nudes (*англ.* “голых телок”). В Sims Maxis

**Здравствуйте. Меня зовут Карл. Кажется, я казуал.**




Менюшки а-ля Full Throttle!. Надоедливого собеседника можно напугать, прогнать или попробовать побить. Впрочем, драки все равно не выйдет.

Несколько советов

## Performed by Dust Brothers

1. Главная неочевидная “фича” игры — возможность проигрывать в игровых магнитофонах и музыкальных центрах mp3 из собственной коллекции. Для этого нужно просто положить файлы в директорию C:\Program Files\Maxis\The Sims\ Music\Stations\, где C — HDD, на котором установлена игра. Эффект — сногсшибательный. У меня симы любезничали и отплясывали под саундтрек к Fight Club производства Dust Brothers и под “Ва-Банкъ” с Пелевиным.
2. На сайте www.thesims.com доступны такие утилиты, как SimShow, FaceLift (beta) и HomeCrafter. С их помощью легко создавать модели, текстуры и здания в соответствии с собственным высокохудожественным вкусом.
3. Если ваши сохраненные игры загружаются по полчаса, не стоит накладывать на себя руки. Достаточно отключить в меню Options функцию Export HTML, и все сразу пойдет на лад. Чудодейственный эффект гарантирован уже после шестьдесят восьмого применения. Спрашивайте в лучших гомеопатических аптеках города мАсквы.

узаконила однополую любовь. То ли еще будет, граждане милиционеры.

## Who is Tyler Durden?

Здравствуйте!!! Это снова я, Карл! Женщина-казуал теперь живет в моем доме. Мы спим... ух ты!.. мы спим на одной кровати! Пару раз мы занимались чем-то странным, но я ничего-ничего не разглядел: все вдруг покрылось какими-то квадратиками. Иногда, очень редко, мы разговариваем — иначе параметры Fun и Social падают слишком низко, и мы плохо себя чувствуем. А недавно я нашел около дома газету и прочел там объявление. Теперь я работаю в какой-то социологической компании, и каждое утро в восемь за мной приезжает обшарпанная машина. Почему-то я не могу вспомнить, что конкретно я делаю на работе. В шесть вечера я прихожу в себя дома с зажатыми в кулаке тремя сотнями долларов. Восстанавливаю параметр Energy чашкой эспрессо из свежеприобретенного аппарата и сижу на стуле, приводя в норму параметр Comfort. У меня все хорошо. Все-все! Скоро вместо старой микроволновки мы купим престижную газовую плиту. А еще когда-нибудь, я верю, мы разбогатеем настолько, что сможем поменять эту дурацкую картинку с клоуном, что висит у нас на кухне, на что-нибудь более пристойное.

Сегодня женщина-казуал сказала, что у нас... вот это да!.. будет ребенок-казуал! По этому случаю сегодня к нам опять придут гости. Мы будем болтать о всякой ерунде и тупо друг другу улыбаться.

Только что в почтовый ящик пришло три письма! В одном было предложение уплатить налоги. Во втором — повестка в военкомат. В третьем — странная бумажка. Ух ты!.. в моей целлулоидной голове вдруг появилась посторонняя мысль. What is Fight Club?

## Single Service Jack

С ростом благосостояния увеличиваются и заботы: нужно расширять жилище, возводить пристройки и устраивать во дворе бассейн. Maxis позаботилась о том, чтобы все это не наскучило как можно дольше: в игре наличествуют порядка двухсот весьма нужных штуковин от стульев до бильярдных столов, и это только начало. Уже сейчас на сайте игры доступен для скачивания новый набор модных светильников, автомат, широко известный под кличкой “Однорукий бандит”, и несколько новых моделей и шкур персонажей. Там есть даже странная тетечка... в кожаном белье! Только тс-ссс! я вам ничего не говорил, здесь могут быть ДЕТИ!

Сами понимаете, возможности многопользовательской игры здесь весьма ограничены, поэтому Maxis забавляет народ по-своему. На www.thesims.com развернут обмен персонажами, домами и семьями среди фанатов-симоводов. Также пользуется популярностью album exchange: своеобразные фотоальбомы из жизни сим-семейств меняют владельцев и являются предметом вожделения коллекционеров. А вы говорите — deathmatch.

Кстати, там есть небольшая тонкость. Если версия игры у вас “немного пиратская”, то скачать ничего не позволят: перед началом download’а ненавязчиво просят заполнить небольшую форму, одно из обязательных полей которой — корректный CD Key.



Просто рай: компьютер, унитаз, холодильник, умывальник и диван в одном флаконе. Жаль, унитаз нельзя придвинуть к компьютеру вместо стула.

**Говорят, люди испытывают такое, когда у них на руках в первый раз обгаживается томагочи.**

**Сегодня женщина-казуал сказала, что у нас будет ребенок-казуал.**

## Soap, Mischief & Mayhem

Тс-ссс! Это я, Карл! Не шумите, шпионы Maxis повсюду. Они оставляют меня одного очень редко и ненадолго: в дУше, например. Даже когда я сплю, я чувствую их взгляды. Я больше не могу вести растительное существование, думая только о размере следующей зарплаты. Я пытался объяснить гостям, что они лишь куски программного кода, но эти животные тупо улыбались мне в лицо и продолжали трындеть о футболе. Я попросил одного из них ударить меня, но он просто не понял, что я пытаюсь сказать. Нехороший человек...

Сегодня я готовил себе ужин и порезался! Тс-ссс! Я понял, что живу только тогда, когда испытываю боль. Думаю, мне нужно показать жителям SimCity, что такое настоящая жизнь.

Полученное вчера третье анонимное письмо рассказывало, как сделать из мыла взрывчатку! Я стараюсь не принимать душ слишком часто, чтобы не вызывать подозрений агентов Maxis, но комок взрывчатого вещества на полке растет. Я буду работать над ним столько, сколько понадобится.

А потом кошмарный кукольный СимГородок узнает, что такое настоящая жизнь в очищающем пламени всесокрушающего взрыва!

**Мнения об игре**

### Из рецензии в газете USA Today

“Да, мы видели The Sims. Мы — это они. Они — это мы. Что тут еще нужно говорить?”

### Из материала “Неделя из СимЖизни” на сайте www.somethingawful.com

“Первым, что я попытался сделать, был ров вокруг моего домика — он нужен для защиты от злобных троллей и христианских армий. К сожалению, дизайнеры Maxis не додумались сделать опцию “Построить ров”, и я был вынужден выкопать небольшой, неглубокий и жутко дорогой бассейн.”

# Детсад на прогулке

Много шума из ничего. Так сказали бы классики. Я пойду чуть дальше и осмелюсь применить несколько более сильные термины. После неожиданно оглушительного успеха Final Fantasy VII на PC Square и компания решились на беспрецедентный шаг. Они осмелились организовать настоящую истерию вокруг своего следующего продукта, названного с подкупающей бесхитростностью: Final Fantasy VIII.

## Начните чтение с этой заметки!

**Final Fantasy уже давно является легендой, предметом культового обожания приставочных ролевиков.**

Но дело в том, что локализующие для PC уже вторую по счету Final Fantasy спецы из Eidos не желают особо трудиться. Кажется, что они вообще не предпринимают попыток адаптировать игру, управление, звук к гораздо более высоким стандартам "персоналок". Как результат, эпическая по задумке и размаху РПГ выглядит чрезвычайно бледно — даже закрывая глаза на линейность сюжета, бедность диалогов и нежелание разработчиков FF передать хотя бы часть инициативы в руки самих игроков. Ролевые игры вроде Fallout уже приучили нас к полной свободе выбора, и возвращаться вновь к рабству линейной сюжетной линии совсем не хочется.

### Графика, звук, музыка, управление

Сравните маленькую консоль с четырьмя мегабайтами памяти и разрешением в 250 строк со своим компьютером-зверем. Вполне естественно, что текстуры приставочного порта на PC будут рассчитаны на очень малое разрешение, количество полигонов на экране будет минимизировано, а сами они, по возможности, заменены на спрайты. Несмотря на это, FF8 отличается поразительно четкими полигональными моделями персонажей и монстров — что довольно резко контрастирует с бэкграундами и, в особенности, общей картой мира. Зато спецэффекты многочисленных заклинаний на удивление хороши.

О звуке и музыке. Final Fantasy 8 смотрится бедной на звуковом поле боя из-за намеренного отказа разработчиков от озвучки диалогов и выразительной sound fx-поддержки игры. Зато музыки много, и она выключается лишь путем выдергивания кабеля из гнезда звуковой карты. Не самый лучший выход.

Но хуже всего дела обстоят с управлением. Eidos в принципе отказалась изменять консольную схему контроля, из-за чего привыкшим к клавиатуре и использованию мыши игрокам будет невероятно сложно сжиться с дурацкой раскладкой восьми кнопок "ромбиком".

### Интересность

Спорный момент. С одной стороны, сюжет идеально прописан, у каждого внутриигрового диалога есть собственное место в раскрытии образов героев, а навороченная магическая система доставит море удовольствия — если в ней разобраться. С другой стороны, после Planescape: Torment диалоги FF8 не вызывают ничего, кроме презрения, а невозможность как-то повлиять на ход вещей и бесконечные "случайные" стычки с "невидимыми" врагами приводят в ярость. Сможете ли вы принять такие правила игры? Если да, то удачного прохождения!

александр вершинин

Вы даже не представляете себе, что творили особенно слабые представители писишного ролевого братства, когда FF8 впервые появилась на PlayStation. Одни, в нравственном обнищании которых мы уже не сомневаемся, отправились покупать приставку. Другие буквально засыпали требованиями и угрозами несчастного автора Bleem!, в результате чего на свет появилась версия программы 1.5, выпущенная специально для поддержки... единственной игры. Впечатляет? По идее, должно.

### Логичные последствия массового психоза

Восторженные рецензии приставочных обозревателей тоже внесли свои два цента в дело гипноза — никто и не вспомнил о глубокой пропасти между стандартами писишных и приставочных игр. Реклама продолжала нахваливать "Самую трогательную историю любви", а несколько роскошнейших видеороликов из релиза демонстрировали не имеющее аналогов мультипликационное качество. И завершающий картину мазок: FF8 вышла на полном ролевом безрыбье, когда обладатели PC буквально молились о сколько-нибудь приличном релизе...

Первые же рецензии повергли публику в легкий шок. "Середненько"? Это как?! Серия подверглась разрушающему влиянию энтропии, и FF8 пророк ее? "Бедная графика"? "Примитивный мир"? "Неубедительная сюжетная линия"? "В игре нет атмосферы"? Поразительная смена курса. Читайте (и удивляйтесь!) вердикты самых известных западных масс-медиа в нашей специальной "менюшке".

Ролевому отделу Game.EXE было значительно проще. Даже самая талантливо спланированная рекламная кампания не смогла бы сдвинуть барометр нашего отношения к серии Final Fantasy

на отметку “ясно”. Поэтому в нашем стане не оказалось ни разбитых сердец, ни неудовлетворенных фантазий. Нет надежд, нет разочарований — надо относиться к проекту по-доброму, без садистской жестокости. Все-таки инвалид с детства, приставочник.

### Верность курсу и курсы реформ

Уважаемые поклонники FF! Будьте спокойны, все основные вехи в схеме построения gameplay на месте. Под луной не вечно многое, но только не идеально гладкая, бетонированная сюжетная линия представителей Final Fantasy, приверженность сценаристов компании Square к использованию мелодраматических эффектов или нежелание дизайнеров разрешить пропускать зрелищные, но крайне утомительные обряды вызова Guardian Forces. Все на своих местах: и эмуляция десятикнопочного геймпада на стокнопочной клавиатуре, и “случайные” баталии с в-упор-невидимыми-врагами, и невозможность спасения игры там, где хочется. Если кто-нибудь осмелится заявить вам, что FF8 — это совершенно новая игра, немедленно ударьте его ложкой по лбу. Врать нехорошо.

Она постаралась измениться внешне. Ужасные кеглевидные герои были решительным образом отправлены на пенсию. Им на смену пришли полированные, красивые, очень правдоподобные полигональные персонажи с одинаковыми лицами пупсов из ближайшего “Детского мира”. Их анимация удивительно хороша, движения естественны и характерны. Каждый герой смеется и злится, радуется и расстраивается, сопровождая, то есть комментируя, все перечисленные акции убедительной жестикуляцией и языком тела. Маленькая, но крайне дурацкая проблема заключается в полном отсутствии любых звуковых эффектов и озвучки. Разумеется, тошнотворные приставочные “бипы” и хрипы, сопровождающие любое путешествие по игровому меню, на месте. Но обо всем остальном авторы просто не позаботились. В результате, в восьми случаях из десяти вы просто неспособны понять, расстраивается ли девушка по имени Rinoa, сме-




Увидев меч таких размеров, кто угодно станет пацифистом.



Немая сцена. Что, черт побери, сценаристы хотят, чтобы я сделал теперь?!

**Нет надежд, нет разочарований — надо относиться к проекту по-доброму, без садистской жестокости. Все-таки инвалид с детства, приставочник.**

## Final Fantasy VIII

**Жанр** РПГ

**Разработчик**
Squaresoft www.squaresoft.com
**Издатель**
Eidos Interactive www.eidos.com

**Сайт игры**
www.finalfantasy8.com

**ИНТЕРЕСНОСТЬ**
**3.5**

**Сложность** низкая
**Графика** ★★★★ (мультфильмы: 5+)
**Сюжет** ★★★★
**Музыка** ★☆
**Звук** 0 (!)
**Управление** ★

**Суть**
Порт последней части самой известной приставочной ролевой игры Final Fantasy. Если бы не восхитительные мультипликационные заставки, FF8 могла с громким треском провалить все ожидания поклонников.

**Системные требования**
Минимальная конфигурация: Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ, 3D-акселератор (8 Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 7.
Рекомендуемая конфигурация: Pentium II 450, 64 Мбайта ОЗУ, 16x CD-ROM.
Режим многопользовательской игры отсутствует.

**Дополнительная информация**
PC-версия FF8 вышла почти на полгода позже приставочной.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.




Не суди по одежке. На вид девчушке максимум двенадцать, но может вмазать нунчаками по самые 136!




Во вражеской армии исключительно сметливые офицеры. Но слабые, как покажет время.

ется, плачет или, простите туберкулезно кашляет. Нечего хохотать, это главная мини-игра Final Fantasy VIII! Называется "Угадай настроение". Если ваша напарница вдруг мелко затрясла плечами, склонила голову вперед и закрыла часть лица ладонями, это как раз и символизирует одно из вышеуказанных действий. В случае вспышки чахотки немедленно звоните "911".

Слышали про немое кино? Это оно, в самом соку. Только в коробку с игрой, к моему величайшему сожалению, не входит пианист-виртуоз, который контекстуально меняет мелодию, дабы как можно больше раскрыть чувственную подоплеку сцены. Музыкальный трек FF8, конечно, предпринимает слабые попытки заменить собой пианиста, но безуспешно. Треков слишком мало, и они невероятно быстро надоедают. Ах, да. Самое сладкое! В отличие от скудных, почти несуществующих звуковых эффектов, музыку в игре невозможно отключить. А вот рев умирающего врага или скупой звон меча-револьвера — это всегда пожалуйста. Воистину, Восток — дело тонкое.

**Если кто-нибудь осмелится заявить вам, что FF8 — это совершенно новая игра, немедленно ударьте его ложкой по лбу. Врать нехорошо.**

## Законы последних фантазий

Даже в графически продвинутой FF8 наблюдается все тот же набор из трех разных движков. Один отвечает за баталии, другой дает побегать по битмэпам location'ов, а третий симулирует глобальную карту мира, разрешая путешествовать от одного скопления рисованных задников к другому. И если качество первого и второго движков более или менее улучшилось, то последний, мировой, дошел до нас во всей своей первозданной красе. Грубые прямоугольные пампасы и правильные параллелепипеды домов в городах даже не снабжены текстурами! Зато в этом замечательном подобии лунной поверхности можно спасать игру, где заблагорассудится. Нечего сказать, купили себе индульгенцию.

Как уже говорилось, сценарий игры приглядывает за действиями пользователя с усердием легендарного сторожевого пса Цербера. Ни шагу назад, ни шагу на месте! Даже в пределах отдельно взятого локейшена партия героев иногда оказывается запертой на одном единственном битмэпе. Почему? Просто сценаристы решили для себя (а значит, и для вас, Штирлиц), что именно здесь обязан состояться очередной диспут между героями. Поэтому если вы вдруг чувствуете, что вас не пускают на соседний рисунок, первым делом побеседуйте (лучше дважды) с каждым присутствующим коллегой. Диалоги обычно можно промотать. В подобных ситуациях они не содержат ни грамма полезной информации, и основное их предназначение — создать интермедию, антракт между сериями боев.

Впрочем, надо быть честным. В восьмой части игры значительно меньше бессмысленных битв. Их оттеснили бессмысленные пробежки по битмэпам. FF8 тяготеет к реализму, насколько это возможно в данной ситуации. Игрока вынуждают к выполнению тех самых "цок-цок", которыми был наполнен первый и последний роман Василия Ивановича о его путешествии в штаб. Цок-цок! Группа диверсантов пробирается по составленному из двух разных картинок, горизонтальной и вертикальной, подземному лабиринту. Пробирается пять минут реального времени, не считая затраченных пятнадцати на проведение боев. Зачем? А чтобы было ясно, что вы прошли под землей целых пять или шесть кусочков-районов. Цок-цок! Сначала нас заставляют бежать на верхний этаж тюрьмы, чтобы оттуда на лифте

Мнения об игре

### Веб-сайт GameSpot

(www.gamespot.com/rpg/ff8/review.html)

"Несмотря на то что требуется некоторое усилие, чтобы смириться с расплывчатой графикой FF8, вам придется приложить во много раз больше стараний, чтобы привыкнуть к тому, как в нее играть... Чтобы добраться до сути сюжета, нужно прорываться сквозь бесчисленные стычки со "случайными" монстрами и прочие утомительные игровые процедуры, испытывающие крайние пределы вашего терпения... Одной из серьезных проблем стало отсутствие всякой связи между битвами и всем остальным в игре."

спуститься вниз, затем снова до упора наверх — ведь только в самом низу туповатым героям становится понятно, что выход все-таки был наверху. Здесь художники вообще расслабились. Каждый из дюжины этажей является точной копией своих соседей сверху и снизу, меняются лишь текстовые таблички с порядковыми номерами. Японцы — рачительная и экономная нация.

Зато состав партии, в пику задникам, перетасовывается даже слишком часто. По классической схеме, в FF-партию могут войти только три персонажа, а в FF8 их как минимум шесть. И все пытаются путешествовать скопом, одной большой шумной семьей. Разработчикам придется идти на совершенно немыслимые ухищрения, чтобы эффективно использовать и развивать их всех. Кроме того, некоторые индивидуумы периодически пытаются вселиться в тела живших чуть ранее на временной прямой героев, отчего кадровый бардак только увеличивается. Сюжетная линия спасает положение и ловко связывает висящие в воздухе концы, но для продвижения по ней порой приходится прилагать слишком много усилий. А главное, постоянно стучать каблуками по немногочисленным битмэпам.

## Ролевая деловитость битвы

Фирменная оригинальная батальная технология Final Fantasy сама по себе привлекает не меньше поклонников, чем это делает сентиментальная история и трогательные отношения героев. Здесь раздражающая простота "квестового" дизайна сменяется жутко разветвленной системой меню и запутанной организацией магии. Опять досадное нарушение чувства меры!

Суть битв не изменилась ни на йоту — по сравнению с седьмой "Фантазией". Противники по очереди наносят друг другу физические или магические удары, а затем ждут "перезарядки" и сцепляются заново. Рецепт применять до победного (или печального) конца. Решение о выборе атаки или использовании какой-нибудь вещицы принимаются с помощью уже знакомого по предыдущим частям игры меню. Но вот техника организации магии совсем иная. Поспешите поприветствовать племя молодое, незнакомое.

Слава провидению, авторы FF8 не стали мудрить с обычной физической атакой. Оружие всегда наготове. А вот магия нет! Институт маны, запаса магической энергии, был благополучно упразднен. Волшебство стало больше похоже на одноразовые AD&D scroll'ы — применил и выбросил. Добываются они с помощью специального действия Draw, прямо из карманов ваших противников. Украденное заклинание можно либо поместить в собственный запасник, либо немедленно использовать на бывшего хозяина. Ловко. Иногда небольшое количество специфических спеллов можно найти в тайнике на битмэпе,







**Шотган, нунчаки и хлыст против большого уродливого футуристического танка. Садомазохизм!**

**Обманул, конечно. Кто же отпустит детей гулять на ракетную базу без полного комплекта Guardian Forces?**

но большая их часть все равно изымается насильственным путем.

Осечка вышла с GF, они же Guardian Forces. Так называются могучие элементали на службе у героев FF. Каждый из них кастит гипермощное заклинание на всю партию противника. Процесс традиционно снабжен длинным мультипликационным роликом в минуту реального времени или больше. GF всегда болели ощутимым дисбалансом: вы просто полностью переставали использовать обычную, уничижительно хилую рядом с мощью элементалей, магию. Final Fantasy 8 не является исключением. В оп-

Мнения об игре

### Веб-сайт IGN.com

(pc.ign.com/reviews/11737.html)

"Это грустный день, когда вы наконец можете сказать: приставочная версия выглядит и играется лучше, чем компьютерная... Когда на экране вашего компьютера крутится одна из самых красивых мультипликационных заставок в мире, а из динамика доносятся мерзотнейшие звуки, призванные симулировать музыку, вы начинаете мечтать об опции "Сделай саундтрек своими руками"... Поиграйте в FF8 хотя бы 10 часов — и вы поймете, что видели одни и те же анимации (GF. — **А.В.**) сотни и сотни раз. Конечно, художники могут по праву гордиться великолепными анимациями GF-атак... Но неужели им в голову никогда не забредала мысль, что мы, быть может, все-таки хотели бы вернуться к игре — рано или поздно."

ределенный момент вы осознаете, что (первое) с самого начала боя приказали всем членам партии использовать своих ручных GF и (второе) направились на кухню — выпить чашечку чая. Благодаря новым правилам GF не только кастят предельно мощные заклинания, не только принимают на себя все физические и магические атаки во время подготовки к призыву ручного демона, но и сами развиваются вместе с их хозяевами, получают XP и новые уровни. Их сила растет, а необходимое на вызов время уменьшается. Как следствие, обычный бой состоит из одной или двух активаций GF. А промотать красивые, но уже вызывающие только ненависть заставки появления элементалей по-прежнему нельзя! Так что вы спокойно отдаете команду “GF” партии и выкраиваете тем самым перерыв в несколько минут.

Все? Отнюдь нет. Дисбаланс с GF чудовищно раздут намеренно. Собственно, по новой схеме, ваши герои не смогут делать ничего, если за ними в Junction-меню (“Слияние”) не закреплен хотя бы один такой старик Хоттабыч. Только GF дает право воровать и активировать заклинания, он усиливает отдельные персональные характеристики носителя и даже отвечает за право персонажа использовать вещи из общего inventory (!). На первый взгляд, абсурдно. Но если добраться хотя бы до второго CD, все встает на свои места. Guardian Forces играют важную роль в закручивании сюжета FF8, им поручено обеспечивать своих подопечных очень удобной для сценаристов повальной амнезией. Хвост виляет собакой. Бред.

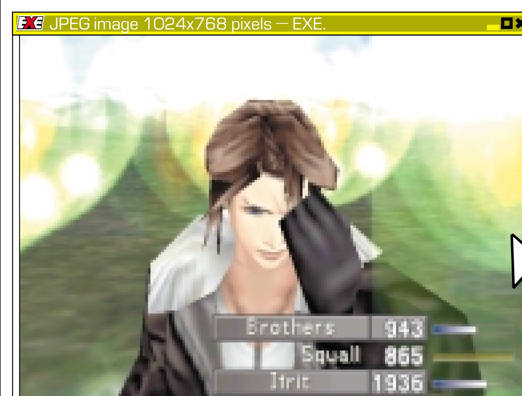
### Что доставит радость детворе

Кажется, опять получилось немного жестковато. Желание продемонстрировать уж слишком обидные промахи в игре порой заводит слишком далеко и оттеняет любые положительные стороны проекта. А Final Fantasy 8 имеет их небольшой, но мощный контингент. Подходы к стилю и приемам изложения сюжетной истории могут нравиться далеко не всем, но некоторые ключевые моменты в игре вызывают лишь восхищение и дикий выброс адреналина. Главное достижение авторов игры в идеальном слиянии мультипликационных заставок и внутриигровой графики. Переходы сделаны настолько плавно, так мастерски, что иногда не улавливаешь момента окончания мультфильма и продолжения действия. Кроме того, невероятно здорово смотрится частое чередование коротких действий персонажей и нарезанных щедрой рукой роликов. Мультфильмы же в принципе не имеют себе равных: на PC, на приставках, на телевидении. Тягучая пластика движений, отличное исполнение черт лица и мимики, наконец, очень профессиональные ракурсы съемки: несусветного (до визга, до рези в глазах!) качества мультипликационных роликов хватит для мотивации игрока к прохождению восьмой части Final Fantasy до конца. В моем случае так и получилось. После грандиозного финала первого диска хотелось увидеть, какое же светопреставление устроят художники-мультипликаторы в финале. Вскоре осточертели диалоги, битвы, заклинания и возня с распределением GF, но желание увидеть the end не давало бросить FF8 незаконченной. Великая сила искусства в действии? Быть может. Остается пожалеть, что оно там пластами, а не в чистом виде. Чистоганом всегда значительно приятнее.




**Одно из приятнейших магических существ в игре. Если бы не эти уши, то могла бы жить!**

**Поэтому если вы вдруг чувствуете, что вас не пускают на соседний рисунок, первым делом побеседуйте (лучше дважды) с каждым присутствующим коллегой.**




**Squall призадумался. Что бы такое закастить? Как бы посильнее насолить очередному “случайному” врагу?**

Мнения об игре

**Веб-сайт GameFan**
(www.gamefan.com)

“Посмотрите на глубину сюжетной линии, интерактивность, арт и стиль Planescape: Torment. А теперь взгляните на FF8 и спросите: “Это что, какая-то шутка?”. На PlayStation FF8 — хорошая игра с отличной графикой и сногсшибательными роликами... Вы можете откинуться на спинку кресла, положить ноги на журнальный столик, расслабиться и наслаждаться ею; Final Fantasy в большей степени фильм, чем игра. Уровень ее сложности смехотворно мал, перед игроком никогда не ставится реальной проблемы — от вас требуется лишь лениво плыть по течению сюжета, и после нескольких дней вы столь же спокойно закончите ее. Если бы я работал на MovieFan.com, я бы с радостью принял этот факт, но ведь наш сайт называется GameFun!”

Destination: ■ Clue Chronicles: Fatal Illusion

# Простое искусство убивать

Представьте себе убийство. Такое чистенькое, ухоженное, пахнущее лепестками магнолии убийство в узком кругу, искру зажигания. Кто убит? Мистер Трупп. Где? В студии. Чем? Твердым предметом. Кем? А вот это уже другой вопрос.

## Начните чтение с этой заметки!

**Я знаю, вы не любите квесты и еще больше не любите настольные игры. Думаю, вы еще могли бы смириться с хорошим квестом по плохой настольной игре, но вряд ли вам понравится плохой квест по настольной игре хорошей.**
**Многие люди как огня боятся оторванных от жизни головоломок с идиотскими ограничениями, якобы привязанными к “сюжету”. Сыграв в Fatal Illusion, вы поймете, почему. Сценарий FI записан, сидя на краешке стула, в панической боязни не успеть. Вместо диалогов — короткие рубленые фразы. Тут СОВСЕМ не надо думать, тут надо помечать галочкой все пункты в записной книжке и с чувством выполненного долга колесить к следующему подозреваемому. Подозреваемому в чем? Ни один из этих вопросов не имеет хоть сколько-нибудь заметного отношения к конкретному преступлению. Скинули труп в холодильник и забыли. Прямо как в кино у Говорухина, только без атмосферы.**



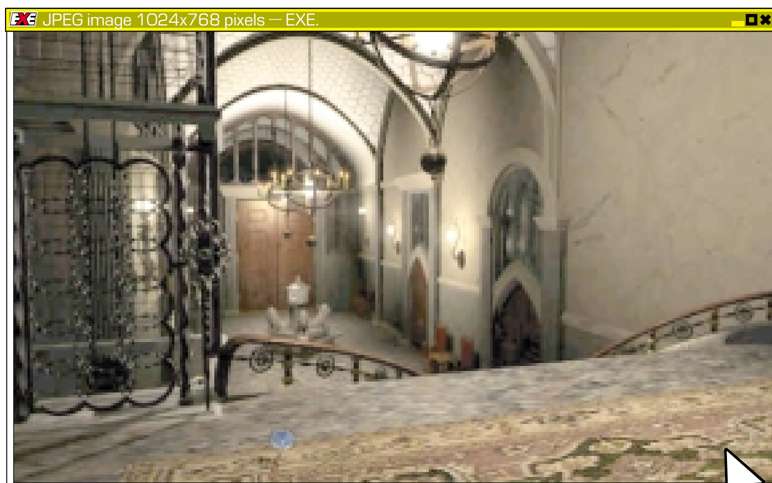
**Да, и не забывайте про систему перемещений...**

маша ариманова

Мистера Труппа убила мисс Скарлет. Вообще-то она хотела расправиться с миссис Пикок за то, что та написала разгромную рецензию на ее последнюю пьесу, — взяла трубу на кухне, вошла в студию, но споткнулась, разбила лампу, все перепутала в темноте и пристукнула мистера Труппа. Потом она вышла из студии через потайной ход, ведущий на кухню, и попыталась вымыть трубу в раковине, но вода пролилась на пол из-за забившегося сливного отверстия, и позже мисс Скарлет свалила красноватый цвет на разлитое вино. Затем мисс Скарлет решила вернуться в лоджию, но по пути увидела мистера Труппа, вывалившегося из студии на лестницу в подвал, поняла, что она наделала, и издала тот вопль, что все мы слышали. Разве это не так, мисс Скарлет? Мисс Скарлет старается выглядеть пораженной до глубины души, но она знает, что игра сделана. До прибытия полиции никакие слова больше не нужны.

### Кто это сделал?

Или, как говорят у них, “Whodunnit?”. В Европе эта игра называется Clued, в Америке — Clue. Бывалый зубр Clue раскроет такое бесхитростное преступление секунд за шесть с половиной и попросит добавки. Правдоподобность версий не относится к числу достоинств настольного блокбастера, всего-то и имеющего в активе десяток архитипичных подозреваемых, дюжину комнат да шесть-семь орудий смерти. Всем известно, что самый легкий способ прикончить кого-нибудь — уронить на него статую Венеры Милосской во время посещения Лувра, смазать бритвенный помазок бациллами сибирской язвы, запустить ядовитых тропических рыбок в плавательный бассейн или коварно подсадить двухметрового аллигатора в ванную комнату отеля “Ритц”.



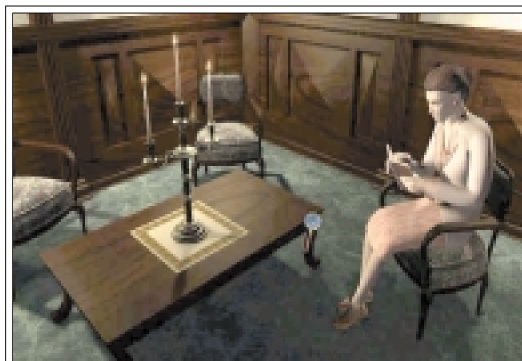

Это, пожалуй, единственный участок особняка, выглядящий действительно пристойно. Тут и размах, и освещение, и архитектурка не подкачала.

Ну и черт с ней, с правдоподобностью, старушка Агата еще не то вытворяла — и все оставались довольны. Если что к числу достоинств настольной игры Clue и относится, так это малюсенькая необходимость думать, крохотная потребность сопоставлять и совсем уж микроскопическое желание делать выводы. Разумеется, мистеру Труппу не мог дать по башке мистер Грин — он в это время находился на балконе с полковником Маштардом и доктором Плюмом, и поэтому вне подозрений. Орудием убийства не могла быть ножка канделябра — судя по натекшему восковому кольцу, ее не вынимали из гнезда. Если миссис Уайт, выйдя из кухни, оставляла мокрые следы, не значит ли это, что убийца тоже должен был их оставлять? Маленькое семейное торжество разума, логики и дедуктивного метода.

## Какой был мотив?

Из пяти игр отвратительного чудовища Hasbro в десятке PC Data три — (всегда) клоны настольных шедевров, в том числе и от Parker Brothers, создателей Clue. К мотивам Clue (или Clued, если угодно) чудовище обращалось уже то ли три, то ли четыре раза, нещадно эксплуатируя и картонных персонажей, и условные задники, и захватанные тысячами игроков револьверы, веревки, кинжалы и флакончики с ядом. И, что приятно, каждый раз с треском проваливалось.

**Всем известно, что самый легкий способ прикончить кого-нибудь – это уронить на него статую Венеры Милосской во время посещения Лувра...**



Госпожа Келл и ее склонность к психоанализу в виде небольшого карманного издания "Введения...", а может быть, даже и "Психологии бессознательного".

Fatal Illusion могла, могла бы стать последней попыткой, но теперь она станет лишь началом нового цикла игр Clue Chronicles. Потому что это уже не переделанная настольная, а полноценная компьютерная, если так еще говорят, игра, настоящий, хоть и очень плохой, квест. В который, надо заметить, играют. Смастерить из настольной игры Clue квест для Hasbro и EAI (отметившейся прежде Murder in a Boddy Mansion) было не таким уж сложным делом. Для этого всего лишь пришлось избавиться от того, что связывало его с настольной игрой, от того самого легкого налета логики и дедукции, вытравить кислотой (еще один неплохой самый-простой-способ) все следы разумной жизни, заменив их грубо, не по адресу и не по делу примененными, зато самыми что ни на есть квестовыми головоломками. Fatal Illuson никого уже не заставит задуматься о причине и следствии, о сопутствующих факторах и вероятном результате, успокоенный разум лишится даже такой примитивной гимнастики. Убогая адвенчура оставит в покое ваши маленькие серые клеточки.

### Clue Chronicles: Fatal Illusion

**Жанр** Квест

**Разработчик**
Engineering Animation Incorporated www.eai.com

**Издатель**
Hasbro Interactive www.hasbro-interactive.com

**Сайт игры**
www.acclaim.com/games/southpark/sprally/index.html

**Интересность**
**2.5**

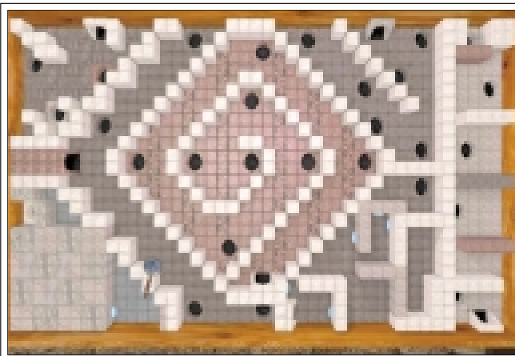
| | |
|---|---|
| **Сложность** | низкая |
| **Графика** | ★★★ |
| **Сюжет** | ★☆ |
| **Музыка** | ★★☆ |
| **Звук** | ★★★ |
| **Управление** | ★☆ |

**Суть**
Детективная история с рефрижератором на десять трупов? Ничего подобного! Таких оправдывают за отсутствием состава преступления.

**Системные требования**
Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ, 4x CD-ROM, SVGA.

**Дополнительная информация**
300 Мбайт на жестком диске.





Под этим симпатичным паучком старина Эрф и решит покончить жизнь непреднамеренным самоубийством. Справа мы можем видеть рубильник, на котором не дрогнет рука безжалостной Popov.

Этот стол — жуткое орудие пыток. Не одна бессонная ночь пройдет, прежде чем проклятый шарик минует через нужные лунки и откроет вон те разноцветные перегородки в колонке справа. Цель — попасть там в самую верхнюю лунку.

## Есть ли подозреваемые?

Подозреваемые есть, и они все те же. Тут и бравый Маштард, и изящный Плюм, и скользкий Грин, и скандальная Пикок, и сомнительная Скарлет, и запуганная Уайт. Только они — герои, только им покойный археолог Трупп выдал загадки, указывающие местонахождение шести драгоценных камней, только им имеет смысл убивать друг друга. А что, мог бы выйти неплохой сюжетец. Вместо этого... вместо этого — русская гипнотизерша Попова (Popov) и немецкая специалистка по психоанализу Келл с кошмарными соответствующими акцентами, парализованный художник Сабата, якобы умеющий предсказывать будущее, бритоголовый деятель Ян Маск, собравший всю компанию в канун Нового, тридцать девятого, года на вечеринку в скромном особнячке на вершине горы, да местный копперфильд Эрф, решивший удивить народ смертельным трюком исчезновения с электрического стула в момент включения оного. Первым умирает Маск с секретной шкатулкой на руках, вторым, значительно позже, — Эрф, трюк которого и в самом деле оказался смертельным.

Два убийства при совершенно невероятных обстоятельствах, в которых никто, в том числе и “мы”, неизвестно зачем приглашенный на званый вечер частный сыщик (да, самый настоящий частный детектив с абсолютно неопровержимым сертификатом в виде удара по голове канделябром), не делаем ни малейшей попытки разобраться. Нам даже на тело лишний раз не дадут взглянуть — что уж тут говорить об орудиях преступления (которых, кстати, и нет вовсе), уликах (которых тоже нет) и умело разбросанных тут и там ключах к разгадке (каковых не имеется по причине отсутствия собственно разгадки ). В особняке Скарлет ни с того ни с сего изображает труп (“чтобы вывести их на чистую воду”, как она говорит. Чем не способ, если сюжет буксует), и наше недотепистое частнодетективное альтер-эгушко даже пульс не может проверить, прежде чем бежать по всем комнатам с криками: “И впрямь покойница!”.

Тихонькую экономку Уайт, которую мучают страшенные кошмары, он вдруг обвиняет в злостном саботаже работы фуникулера (что уж совершенно точно никому не могло понадобиться, потому как даже тот единственный настоящий преступник, который здесь все-таки имеется, больше всех на свете мечтает попасть в этот чертов особняк), и, что самое смешное, она сознается, потому что и в самом деле саботировала работу фуникулера, порвав в клочки бесценную схему заправки топливного бака (куда вставлять воронку и что лить — задача, с которой без всякой схемы справляется трехлетний ребенок). Зато сам кошмар, единственный достойный элемент недостойной истории, трактовки которого от нас слезно требуют, никакого объяснения так и не получит. “Красный холл без дверей — это будущее, — говорит Келл. — Дыхание зверя сзади — убийство, притаившееся в прошлом. А голос означает, что прошлое ждет. Не понимаю, как может прошлое... ждать? И если это ваш кошмар, то я вам не завидую”. Мурашки ползут по коже, но в том-то и дело, что миссис Уайт — наибезобиднейшее существо, и самое большое зверство в ее жизни — расправа на кухне с батоном колбасы. Такой красивый кошмар, и так бездарно использован.

> “Красный холл без дверей – это будущее, дыхание зверя сзади – убийство, притаившееся в прошлом. А голос означает, что прошлое ждет. И если это ваш кошмар, то я вам не завидую...”

Еще хотелось бы сказать, что устройство мнимого спиритического сеанса с целью выведать, кто убийца, — такой же древний и замшелый трюк, как нелающая собака, и все уважающие себя детективщики отказались от него лет эдак восемьдесят назад. А две жалких псевдоулики — татуировка на шее покойника и полусгоревшая фотография в камине — не поставили бы в тупик даже доктора Уотсона.

## Смягчающие обстоятельства?

Ну что же, если рассматривать Fatal Illusion как бесхребетный квест... Симпатичный пароходик, плывущий по виляющей у подножия гор зимней реке, навеки окаменевшие персонажи, которых не в состоянии вывести из себя такая мелочь, как убийство. Закалка старой школы, ничего не скажешь! Мистер Грин энергично ворочает бездыханное тело Маска, точно мешок картошки; госпожа Попова поворачивает рубильник и с интересом смотрит, как поджаривается бедняга Эрф; остальные гости, хлад-

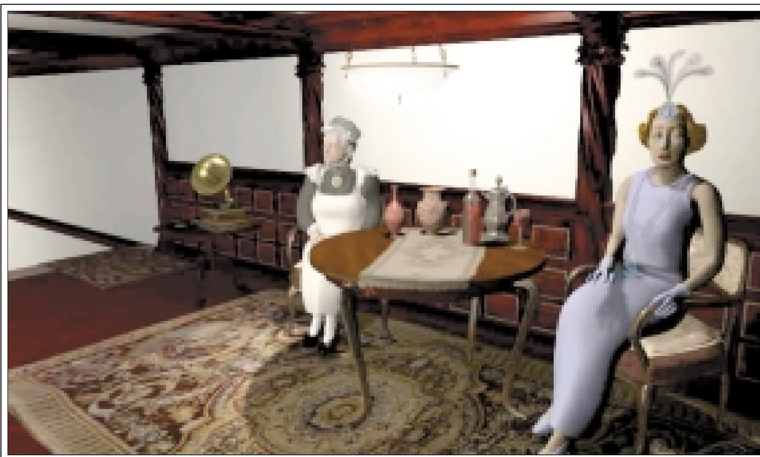
нокровно, словно в киношке, обозрев убийство до конца, мгновенно испаряются. Ну как в таких условиях можно кого-то подозревать! Между тем необоснованные обвинения, броские, но по-прежнему неспособные ненароком пробудить чей-то разум, так и сыплются. "Попова — русская шпионка!" "Келл работает на нацистов!" "Первый муж миссис Пикок умер не своей смертью!" "У полковника есть пистолет!" "Плюм знал доктора Труппа при жизни последнего!" Примитивные обвинения, записанные на кусочках картона, билетики, которые послушно вынимает господин сыщик из голов персонажей-автоматов. Хоть сколько-нибудь серьезным квестом Fatal Illusion мешает стать настольное прошлое. Из него вытравили разумность, оставив только поверхностность и условность.

Остаются головоломки. Что ж... На двери кладовой висит кодовый замок, а дверь на капитанский мостик заперта хитрым блокиратором. Где самое подходящее место для рукоятки от хитрого блокиратора? Правильно, в шкатулке с секретом, той самой, что держал в руках безвременно скончавшийся бритоголовый делец, которую нельзя взять без перчаток, так как не позволяет строгая надсмотрщица Келл. Механический рулевой (интересно, не ирония ли это по поводу остальных персонажей?), истекающий горючим, нехитрые операции с подающим насосом и помпами, удачно вставленная на место шестеренка. Собранный из обрывков план заправки фуникулера, обледенелый трос — лед сбивается очень красиво, с разгону, и внизу раскачивается светящийся снегом горный склон.

Особняк Маска... Ну, во-первых, сколько по нему ни ходи, входную дверь не найдешь. Ее там нет — совсем. В Fatal Illusion вообще все в полном порядке с дверями, куда нельзя зайти, с декоративными поворотами коридоров и героями, с которыми можно поговорить лишь после победы над чудовищной системой перемещений. Во-вторых, этот "особняк в стиле модерн" местами похож на гибрид готического замка с историческим музеем и безыскусен до невозможности. Пушки, рыцарские доспехи, огнестрельное оружие на стенах, часы с каменными львами, мумии и саркофаги, лестница барокко и классическая обеденная зала с камином в человеческий рост. Внушительный рефрижератор на десять персон и посудный шкаф с бокалами, которые просто обязан протирать мрачный тонкогубый дворецкий, прислушивающийся к зловещим звукам, доносящимся сверху.

Шесть камешков, могущих положить всему этому конец, спрятаны не так чтобы очень хитроумно, но назойливо. Да и вообще, прятать зеленый, как весенняя травка, изумруд среди кубиков льда — это моветон. А могут еще заставить битых два часа трясти игровой стол с целью прогнать шарик по лабиринту с хитрой системой лунок. Все из нас, думается, в детстве в той или иной форме сталкивались с подобными мазохистскими развлечениями. Получить очередную бирюльку из саркофага или пасти каменного льва не так сложно, как выпытать все-таки эту дурацкую загадку, — тут надо и фокусы тренировать с картами и календарем, и ребусы разгадывать про яблочный огрызок, и гипнозу с помощью золотого медальона учиться. Между прочим, главное — двигать кистью в одном направлении, секунд шесть равномерно удерживая высокую амплитуду колебаний. В том-то и весь идиотизм, что пока мы не получим невразумительный стишок на клочке бумаге, тот самый игровой стол или наборный диск саркофага просто не будут работать. И ящики с черепами тоже бастуют.

Традиционной разгадки, как уже говорилось выше, в конце нет, есть хохочущий архизлодей, его мерзкий прислужник с пистолетом ("парабеллум"?) и здоровенная бомба на дверях. Особняк взлетит на воздух, все хорошие уплывут на пароходе, побив рекорды по спуску на фуникулерах. Любые объяснения — в виде наглых картинок-подсказок на фоне титров. Не густо, что и сказать. Правда, Сабата опять что-то рисует... вот это да! Вот это концовка.



**Уайт (слева) и Пикок (справа) готовятся стать главными подозреваемыми. Здесь Уайт не убийца. Убийца — шофер... Ха-ха.**




**Скарлет, бесподобная Скарлет... Может быть, чуточку менее картонная, чем остальные, никак не желающая растворяться в трех галочках на листке блокнота.**

Мнения об игре

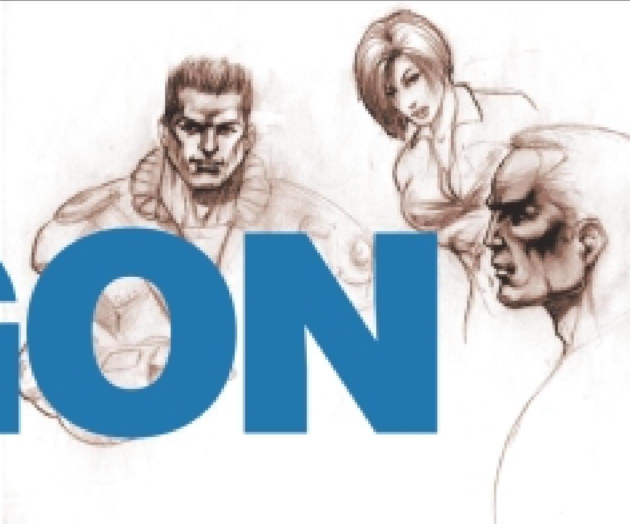
## Что сказали коллеги

"Вот в чем состоит успех Fatal Illusion: тебя до самого конца заставляют лишь гадать о том, что происходит в действительности, и даже о том, кто действительно главный виновник всего происходящего. Большинство адвенчур не концентрируются вокруг загадок, окружающих убийство, и уж тем более не предлагают такого трудного испытания. Эта игра идет по тонкой нити между тем, что позволяет вам знать так много, чтобы вы не потерялись окончательно, и тем, что не позволяет вам вломиться в святая святых истории и узнать все раньше времени. Вы сидите на самом краешке стула, истово желая узнать хоть немножечко больше...

В конце концов я был действительно потрясен отличной графикой, прекрасными головоломками и запутанным сюжетом, стоящим хорошего детективного романа. Я просто не могу дождаться следующей серии, где меня, без сомнения, ожидает новый вызов, достойный Шерлока Холмса!" — восклицает странный человек Боб Мэнделл, с сытого и здорового веб-сайта The Adrenaline Vault (www.avault.com; общий рейтинг 4 из 5, то есть выше, чем у "Фауста"!).

ПРИ УЧАСТИИ 


# POLYGON



## LIONHEAD STUDIOS: записки на дисплее

5 стр.

## КАК СОВМЕСТИТЬ СТРАСТЬ К МУЗЫКЕ И СТРАСТЬ К ИГРАМ

Короткие аккорды из жизни Маэстро

2 стр.

## ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ

Часть 2: Движки прогресса

9 стр.

# Как совместить страсть к музыке и страсть к играм

## Короткие аккорды из жизни Маэстро

**Введение в Маэстро**



**Томми ТАЛЛАРИКО** (Tommy Tallarico), которому недавно исполнилось всего лишь 30 лет, можно смело назвать живым классиком и ветераном игровой индустрии. За 9 лет он создал музыку к 140 (!) играм, появившимся на разных платформах. Он одним из первых заставил нас относиться серьезно к музыке в компьютерных играх и стал обладателем специальных призов (Global Gladiators, Cool Spot, Terminator, Aladdin, Earthworm Jim 1, Earthworm Jim 2, Skeleton Warriors и Treasures of the Deep). Минута его музыки стоит от одной до полутора тысяч зеленых рублей. Заказы текут рекой. Его студия (Tommy Tallarico Studios, Inc.) — одна из самых крупных студий компьютерной обработки звуков на этой планете. Его компьютерно-игровые саундтреки продаются в каждом музыкальном магазине. Среди последних работ Томми музыка к: Messiah (саундтрек уже обещан к нам на диск!), Stunt Copter, Tomorrow Never Dies, Test Drive 5, Redline, Test Drive: Off-Road 2, Pac-Man 3-D, Akolyte, Luftwaffe Commander, Ultra Fighters и многим другим играм, разглашать которые мы пока не имеем права. Официальный сайт композитора: www.tallarico.com.

Томми **ТАЛЛАРИКО**

**Меня можно считать везунчиком, ведь я занимаюсь любимым делом — совмещаю работу и удовольствие. Однако в моей судьбе нет ничего необычного, и ее “рецепт” весьма прост: надо ЗАХОТЕТЬ, очень сильно захотеть, после чего не остается ничего иного, как всеми силами стремиться к исполнению заветной мечты. Ниже я расскажу вам о том, что, с моей точки зрения, важно для музыканта, создающего музыку к компьютерным и консольным играм.**

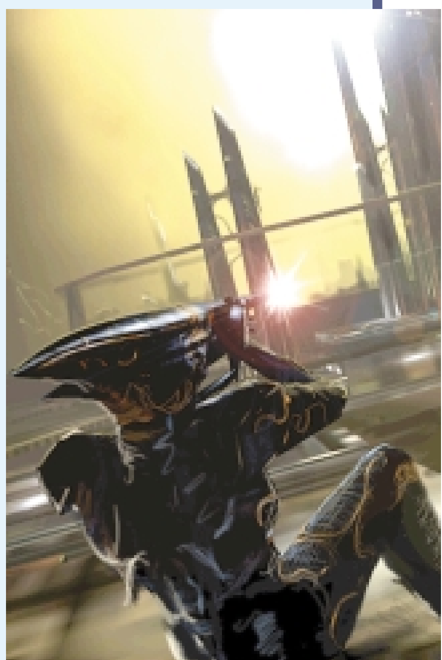



Я родился в городе Спрингфилд, штат Массачусетс. Еще в раннем детстве я мечтал поселиться где-нибудь в Южной Калифорнии и стать музыкантом. Впрочем, кто об этом не мечтает! Но только в 21 год я смог покинуть родной штат и отправиться в долгий путь на машине через всю страну в эту самую Южную Калифорнию.

Единственное место в тех краях, о котором я хоть что-нибудь знал, называлось Голливуд. Догадываюсь, что это название знакомо и вам. Словом, я не придумал ничего лучше, чем прикатить прямиком в Голливуд[1]. Я тогда понятия не имел, где буду ночевать, ибо никого там не знал, у меня не было работы, но, что печальнее всего, к концу своего трансконтинентального путешествия я остался без цента в кармане! Въехал я, значит, на своей колымаге в этот самый Голливуд, посмотрел направо-налево и сказал себе: “В какое ублюдочное захолустье тебя занесло!”. Те из вас, кому доводилось бывать в Голливуде, знают, о чем я говорю. Голливуд — отнюдь не то потрясающее местечко, о котором вам изо дня в день твердят по телевизору. По большей части это самые настоящие трущобы. “Парень, ни за что на свете ты здесь жить не будешь!” — сказал я себе. Но тут меня осенило, я вспомнил о еще одно месте, которое, по моим понятиям, должно было находиться тоже где-то в Калифорнии. Диснейленд, черт возьми. Я остановил на улице какого-то бомжа и поинтересовался, где в этих краях обитает старина Микки Маус. Бомж махнул рукой куда-то на юг и пробурчал что-то про 45 минут и Орандж Каунти[2].



Earthworm Jim.



Лишь добравшись до этого Орандж Каунти, я смог спокойно вздохнуть: это больше походило на то, о чем я мечтал!

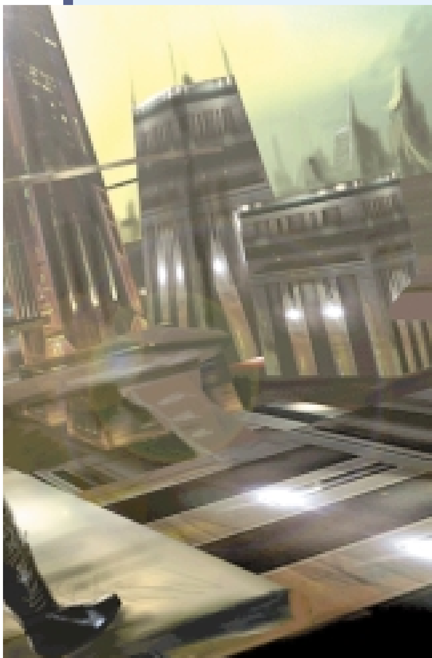
[1]Голливуд — один из северных пригородов Лос-Анджелеса, в 15 минутах езды от центра. Большой Лос-Анджелес — это растянувшийся вдоль и вширь на десятки миль мегаполис, в который входит несколько десятков административно независимых городов (в нашем понимании — районов) без каких-либо видимых границ между ними. (Здесь и далее прим. перев.)

[2] Орандж Каунти — один из юго-восточных пригородов Лос-Анджелеса. Рядом находится городок Анахайм, в котором и располагается всемирно известный парк аттракционов Диснейленд. Расстояния в Америке принято измерять в минутах езды на машине: в среднем 1 минута = 1 миле. Далее упоминается Хантингтон Бич, еще один пригород Лос-Анджелеса прямо на берегу океана.

## С ЧЕГО НАЧАТЬ, ИЛИ КАК Я ПРИШЕЛ В ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ

Первым делом я просмотрел все объявления о приеме на работу в газете, которую подобрал прямо на улице. На следующий день меня взяли в музыкальный магазин продавцом клавишных инструментов. (Ночевал я в те дни или прямо в машине, или на берегу океана в Хантингтон Бич.) Какая-никакая, но это была работа. День спустя я пришел в магазин и, хотите верьте — хотите нет, мой первый покупатель оказался... продюсером недавно созданной программистской компании под названием Virgin Mastertronic.

Надо заметить, что музыку я обожал с детства. На фортепьяно начал играть, кажется, в три года. А второе мое самое сильное увлечение — они, ви-



деоигры. Но мне и в голову не могло прийти, что эти две страсти можно как-то совместить. И вот оно — счастье! Уже на следующий день я стал тестером в Virgin. (Напомню вам: тестерам, этим счастливцам, платят деньги за то, что они играют в игры и отыскивают в них всякие ошибки.) В Virgin работало в то время всего 15 человек, и штатный музыкант им тогда не требовался. Но вскоре поступил заказ написать музыку для какой-то игры (а именно Prince of Persia для GameBoy), и мой час пробил! Днями и ночами я просиживал вместе с программистами, пытаясь вникнуть в суть того, чем они занимались. Тщетно. Но я не сдавался.

Честно сказать, я и сейчас почти ничего не смыслю в программировании и компьютерах. Моя единственная специальность — музыка. В чем-то это даже мое преимущество: сами подумайте, каково корячиться над программированием блюза или рок-н-ролла, если это надо просто чувствовать! Как бы там ни было, но музыку для Prince of Persia я писал по выходным и после работы, не получая за это ни цента. Вице-президент компании был настолько потрясен результатом, что немедленно зачислил меня в штат главным специалистом по музыкальному оформлению игр!

## ЗАЧЕМ ИГРЕ МУЗЫКА

Надеюсь, вы догадываетесь, что музыка в игре занимает далеко не последнее место. По моему принципиальному убеждению, музыка — это 25% всех впечатлений от игры. Наш взгляд на любую игру складывается в основном из четырех компонентов. Первый и самый очевидный — это графика, или арт, куда входят вся рисованная графика, визуальные эффекты, анимация и прочие красивости. Вторая составляющая — программирование, без которого в игре ничего бы не двигалось, не было бы никакого действия, и нам даже не пришлось бы говорить об интерфейсе. Третий элемент — это дизайн игры, сюда относится разработка уровней, размещение "забавных элементов", доставляющих игроку удовольствие, и вообще работа над всеми составляющими игры, которые должны производить на нас с вами впечатление. Ну и, наконец, звук, создающий определенную атмосферу, настроение, может подчеркнуть какое-то действие... Короче говоря, я не представляю, как можно без звука придать эмоциональную окраску какой-либо сцене или уровню!

К примеру, представьте себе сцену, в которой главный герой подбегает к огромной отвесной скале и начинает медленно наклоняться вперед, чтобы заглянуть в неведомую бездну. Его взору открываются бесконечные горизонты пространства. От того, какая музыка будет звучать в данном эпизоде, будет целиком зависеть реакция игрока на созданную ситуацию. Если музыка тревожная или пугающая, то можно создать впечатление погони, загнанности, тупика. Если музыка, напротив, красивая, эпическая, то она вселит в игрока чувства гармонии, красоты и достигнутого совершенства. Ну а если в данном эпизоде из колонок забренчит нечто в стиле кантри, то у нормального человека возникнет только одно желание — немедленно остановить игру, выключить компьютер и выйти в соседнюю комнату, чтобы тихонечко там застрелиться.

## КАК НАПИСАТЬ УДАЧНЫЙ САУНДТРЕК К ИГРЕ

Тут нельзя дать общих рецептов. Проще рассказать, как мне самому это удавалось сделать. Для меня всегда было важно и одновременно интересно отойти от общепризнанных канонов, сделать все ИНАЧЕ. Все саундтреки к играм, за которые я получил награды, отличает одно качество: такого типа музыку в играх вы услышали ВПЕРВЫЕ. Так, когда записывали музыку к Global Gladiators, я, чтобы сочинить песню, использовал сэмплы музыкальных тем, исполнявшихся на различных



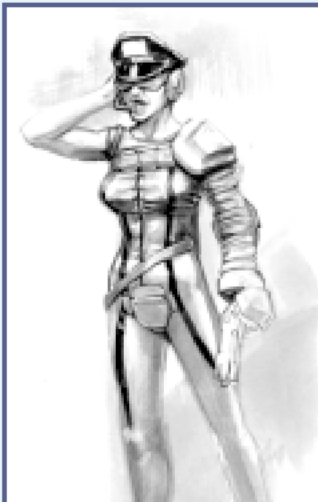
Wild 9.

инструментах (барабаны, гитарные рифы, тутти оркестра, живой голос и т.д.). До меня такого для Sega Genesis не делал никто. Сэмплы в то время в основном использовались для записи диалогов. Или еще пример. Только в Terminator (Sega-CD) вы впервые смогли услышать в игре живой звук акустической гитары и настоящую рок-музыку. Далее. В Skeleton Warriors в первый раз прозвучала музыка, исполненная большим симфоническим оркестром (95 инструментов!). Treasures of the Deep вообще наполнена звуками акустических гитар и других живых инструментов. Когда писали саундтрек к Wild 9, я взял бит и ритмы в стиле техно и industrial, а потом соединил все это с симфоническим оркестром и гитарами. Бит очень важен для создания темпа в игре, а оркестр и гитары просто идеально передают мощь и мелодию. Писать такое сродни созданию нового стиля в музыке!

Уникальность — вот, пожалуй, единственный секрет сочинения достойной музыки к игре (только ли!..). Просто надо попытаться сделать то, чего до вас еще никто никогда не делал. Я получаю от всего этого бешеное удовольствие!

## КОГДА КОМПОЗИТОРУ НУЖНО ИГРАТЬ В ИГРЫ

Чэнс Томас[3] как-то заметил, что композитору было бы полезно сесть вместе с дизайне-


Messiah.

ром игры в самом начале разработки и потихонечку начинать сочинять музыку. У меня обычно получается наоборот. Игра попадает в мои руки, когда разработка вступает в завершающую стадию. Вам не приходилось играть в игры совсем без звука? А я это делаю всякий раз! Так и играю, пока не придет вдохновение. В такую секунду я взлетаю вверх по лестнице в свою студию и судорожно пытаюсь определить, каким же клавишам соответствуют те ноты и звуки, что звучали в моей голове несколько мгновений назад. Иногда мне приносят незаконченную игру или уровень, и тогда приходится изучать сценарий. Когда есть опыт, можно работать и так...

## В КАКОМ СТИЛЕ ЛУЧШЕ РАБОТАТЬ

Я пишу музыку к играм, которые создаются различными командами разработчиков. Понятно, у них разные издатели, но они-то и заказывают музыку. Часто бывают весьма специфические запросы в отношении стиля предполагаемой музыки. Скажем, приходят как-то раз разработчики и говорят: "Надо, чтобы в твоей музыке сочетались: ритм-секция из Prodigy, звучание The Chemical Brothers и такой же драйв, как у Nine Inch Nails. Сможешь? Да, и еще не забудь вставить туда такой же звук, как у гитары Уэйлона Дженнингса[4]. Договорились?" И мы, конечно, договариваемся. Ведь интересно же услышать, что получится.

В Cool Spot 3, например, надо было сочинить музыку в разных стилях для каждого отдельного мира, а там были мир пиратов, ужасов, фантастического будущего, приключений и т.д. Конечно, эти локейшены сначала надо было увидеть.

Мне пришлось пройти всю игру целиком без звука, когда я писал музыку к Earthworm Jim. Там есть, например, первый секретный уровень, когда Джим и Ворона гоняются друг за другом на ракетах. Каждый раз, когда я попадал на этот этап, мне казалось, что они скачут на лошадях, и у меня в ушах звучало банджо. Так я написал музыку в стиле кантри для этого уровня[5]. Я смотрел, как Джим двигается и прыгает на других уровнях, и всякий раз находил новые ритмы, отталкиваясь только лишь от его уморительных движений. Кроме того, большое значение имеет то, как выглядит фон, задник. Так, в темных местах больше подходит медленная атмосферная музыка. Ну и т.п...

## КАКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ ЛУЧШЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ

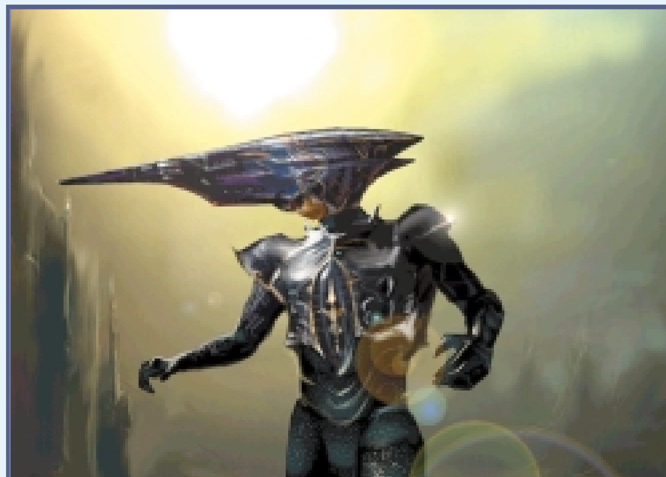
Для, так сказать, повседневного сочинительства подойдет абсолютно любой сэмплер (Roland, Akai и подобные), потому что он является самым необходимым инструментом в работе композитора-одиночки. С его помощью вы сможете создать хорошую библиотеку разнообразных синтезированных и живых звуков. А если подключите к сэмплеру CD-ROM, то сможете стать обладателем неисчерпаемой библиотеки звуков! Только представьте себе: это сотни тысяч новых и абсолютно уникальных звуков! Но этим богатством надо распорядиться с умом. У каждого звукоинженера и специалиста по звуковым эффектам должен быть достаточно быстрый "Макинтош" с установленными на нем такими качественными программами редактирования звуков, как Sound Edit Pro, Alchemy, Digital Performer и др. Если вы привыкли работать только на PC, то следует использовать Sound Forge.

## ТАК С ЧЕГО ЖЕ ВСЕ-ТАКИ НАЧАТЬ...

Начните с записи демонстрационной кассеты с тремя или четырьмя самыми лучшими вашими двух- или трехминутными композициями. Разошлите кассеты всем издателям и разработчикам, о которых знаете или слышали. Вы легко найдете их адреса в Интернете. Однако самый эффективный путь — поехать или на конференцию разработчиков игр, или на E3. Именно на этих ежегодных всемирных мероприятиях у вас появится возможность лично познакомиться с дизайнерами игр, продюсерами, президентами компаний и прочими шишками. Мой опыт подсказывает: всегда лучше переговорить с кем-то с глазу на глаз, чем заваливать людей демонстрационными кассетами.

Перевод и примечания
**Михаила НОВИКОВА**.

**От редакции**: Этот материал представляет собой журнальный (читай: сильно сокращенный) вариант одной из глав книги "Компьютерные игры: как это делается. Секреты ведущих мировых разработчиков", которая в ближайшее время выйдет в серии "Библиотека журнала Game.EXE".


MDK.

[3] Чэнс Томас (Chance Thomas) — один из наиболее уважаемых композиторов, работающих для игровой индустрии. Автор замечательной музыки к Quest For Glory V: Dragon Fire, изданной отдельным альбомом, а также к SWAT 2, The Realm и другим играм компании Sierra. Именно он начал в 1998 году активную кампанию за выдвижение музыки к играм на премию Национальной академии звукозаписи "Грэмми" в номинации "За музыку в играх". Томми Талларико был включен в список 12 членов рабочей группы по выдвижению номинантов на эту премию.

[4] Музыку перечисленных групп мы слышим сейчас довольно часто, а вот легендарный кантри-гитарист и певец Уэйлон Дженнингс (Waylon Jennings), к сожалению, редкий гость в российском теле- и радиоэфире. Его официальный сайт в Интернете: www.waylon.com.

[5] См., а точнее, слушай, этот бонус-трек на нашем диске. Такие мелодии, особенно когда они встречаются в компьютерной игре, не забываются!

# LIONHEAD STUDIOS:
## записки на дисплее



*Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2'00*

Стив **ДЖЕКСОН**, очарованный очевидец

### Сказка о Джованни, или Это страшное слово “персонал”

Спросите любого игрока о его главной головной боли. Скорее всего, он ответит одним словом: “персонал”. Процесс создания дружной, ладно работающей команды — это сложное сочетание личных качеств участников, душевного взаимопонимания и удачи. Многие программисты и художники Lionhead пришли к нам, взяв направление в агентстве по трудоустройству, увидев объявление в газете или по совету друзей. Каждый из претендентов на то или иное место в команде прошел собеседование. Знали бы вы, сколько времени отняли у нас подобные разговоры! Нам были необходимы люди, подходящие не только компании, но и атмосфере Lionhead. Теперь же, после долгих поисков команду Black & White можно считать укомплектованной на все сто.

Но сколько же ошибок мы сделали на этом пути! Однажды, приехав в офис, я обнаружил там четырех юных программистов. Ребята без умолку тараторили на... голландском. Плюс никто не знал о них ровным счетом ни-че-го. Случайно выяснилось, что Питер познакомился с ними на одном хакерском сборище в Амстердаме и, как бы между прочим, пригласил ребят посетить Lionhead, чтобы при случае поработать над спецэффектами заклинаний в Black & White. И они приехали!.. Чтобы через два дня уехать, так ничего толком и не сделав.

Да, был еще один программист, парень, ходивший исключительно в кожаных брюках, ежедневно преодолевавший 100 миль, чтобы оказаться в Lionhead. Эти 100 миль, как мне кажется, и стали причиной некоторого сдвига в его голове. Ну а свихнувшись окончательно, однажды утром в электричке он двинул в морду ни в чем не повинному пассажиру и прибыл в офис в состоянии глубочайшей депрессии. На следующий день он покинул нас навсегда...

Но самой памятной историей, связанной с наймом на работу в Lionhead, пожалуй, до сих пор остается “сказка о бедняге Джованни из Италии”. Все началось с обычного телефонного звонка...

“О Боже! — вскричал Питер, в сердцах бросив трубку. — Джованни приехал! Он уже здесь.” На вопрос, кто, черт побери, такой, этот Джованни, Питер показал нам электронное письмо, пришедшее пару недель назад из Италии.

“Привет! — начиналось письмо. — Опыт программирования: пять лет ассемблера, четыре года C, Win95/DirectX, realtime 3D, оптимизации для Pentium и MMX, glide, низкоуровневое железо. Страсть к оптимизации всяких функций и разработке новых алгоритмов. Жду вашего ответа. Спасибо, Джованни. P.S. Если вы считаете, что я вам подхожу, то могу начать работу со среды 24-го.”

Марк и Джонти сразу же уставились на Питера прокурорским взглядом. Питер клялся, что он НЕ приглашал Джованни на собеседование. “Я даже не ответил на его “мыло”, — оправдывался Питер. Как бы там ни было, но сегодня было 24-е... Джованни только что прибыл из Италии и звонил в офис, чтобы выяснить, как добраться до нас от железнодорожной станции Гилдфорд. Вскоре к зданию подкатило такси, и из него выскочил таинственный Джованни. После вежливых приветствий Питер показал ему офис и познакомил со всеми. Друг за другом вся комнада удостоилась чести быть втянутой в “собеседование” с Джованни. Незаметно наступило пять часов...

Всю вторую половину рабочего дня я провел вне офиса. А вернувшись, обнаружил столпотворение вокруг стола Питера. Обсуждались возможные варианты действий по отношению к нашему итальянскому гостю, с надеждой ожидавшему решения своей судьбы в комнате для собеседований.

На беду оказалось, что наивный Джованни рассчитывал на моментальный прием на работу в Lionhead. Поэтому он даже и не мыслил возвращаться в Италию, купил билет на самолет только в один конец, не имея за душой ни копейки наличных, чтобы добраться домой!

Сердобольный Питер предложил ребятам поискать среди себя добровольца, который взял бы шефство над Джованни сегодня вечером. Понятное дело, желающих не оказалось. Тогда Питер организовал лотерею. Оран, самый юный из нас и всегда выполняющий самую трудную работу по офису, подготовил 15 листков бумаги — по одному на каждого члена команды, написав на единственном листке имя бедного итальянца. Тот, кому достанется “счастливый” билетик, должен провести вечер, развлекая Джованни. Под суровым взглядом Питера народ потянулся испытывать судьбу. Ка-

ково же было наше удивление, когда ни на одной из вытащенных бумажек имени гостя не обнаружилось! Тут Оран смущенно заикнулся о лежащем в шляпе 16-м листке, на котором написано имя “Джованни”. Оказывается, он сделал 16 “лотерейных билетов”!

— Это судьба! — воскликнул Марк Уэбли. — Он бил ноги через всю Европу, хотя его никто не ждал и не приглашал. Кто бы на такое решился? Потом эта лотерея, разве это случайно, что билет с его именем остался последним? Джованни самой судьбой предначертано быть с нами. Мы ДОЛЖНЫ взять его в команду!

— Что?! — возмутился я. — Неужели ты серьезно?! Мы должны брать на работу случайных людей только из-за того, что кому-то из нас на них указали звезды в небе?! Нет уж. Давайте просто соберем ему деньги на обратную дорогу.



Питер: Давайте устроим лотерею, главный приз — Джованни.


Бедный-бедный Джованни: кому бублик, а кому дырка от бублика...

Короче говоря, Питер и Марк решили сказать Джованни всю правду. Бедняга был в шоке. От удивления, что его не берут, у него даже отвисла челюсть. От предложенных на дорогу денег он отказался (к счастью, выяснилось, что у него завалялись какие-то деньги в кармане). Парень вышел на улицу, сел на бордюр и обхватил голову руками. Народ высыпал следом, пытаясь ободрить Джованни, кто-то предложил ему... еду... кто-то совал... шоколадные конфеты. Джованни был безутешен. Последняя сцена, которую мы дружно наблюдали: несчастный Джованни, бредущий на фоне заходящего солнца в сторону железнодорожной станции Гилдфорда...

# Нелегкий выбор, или Туманное будущее PC-игр

Одно из самых трудных решений, которое должен принять каждый разработчик, — выбор платформы для своего следующего проекта. Это тяжелое бремя обязательств по техническим параметрам и бюджету игры, которое нужно возложить на себя за полтора-два года до завершения разработки. Правильный выбор платформы жизненно важен как для успеха проекта, так и для выживания девелопера в течение этого срока.

Сейчас на первом месте перед Lionhead стоит очевидная задача: закончить Black & White. Но всякий раз, когда мы с Питером Молиньё, Марком Уэбли и Тимом Рансом собираемся вместе, чтобы обсудить будущее, серьезнее всего говорим именно о платформах.

Никто не знает, каким будет рынок через два года. И это сущая правда. Слава богу, что хоть никто не сомневается в том, что персональный компьютер все еще будет с нами. Но для какой минимальной конфигурации нужно будет разрабатывать игру? Возможно, минимум P700? А с какой картой — графической и звуковой?

И вот еще в чем дело... сегодня мы вынуждены задумываться также и о приставках. Да, вы не ослышались. Будущее видеоигр сделает разработку новых игр ТОЛЬКО ДЛЯ PC более сложной. И таким компаниям, как Lionhead, разрабатывающим новые оригинальные PC-технологии, придется ой как нелегко. Именно сейчас, когда консоли следующего поколения только появляются на рынке, принять решение становится ДЕЙСТВИТЕЛЬНО тяжело. Так, когда я пишу эти строки, пришло сообщение о том, что в Японии запущена на рынок, но еще не появилась на Западе консоль Dreamcast (от Sega). Число владельцев PlayStation в мире феноменально. Недавно была анонсирована PSX 2, но кто может точно предсказать, сколько владельцев именно этой приставки будет в 2001 году, к моменту выхода вашей следующей игры? А ведь нельзя сбрасывать со счетов и Nintendo. Будет ли N64 все еще кому-то интересна через два года? Или к тому времени появится некая новая приставка (N2000?)? Кроме того, существует загадочный “Проект X”. Есть ли шансы, что новый конкурент сможет утвердиться на рынке?


Летим в Америку. Даже на высоте 10000 метров мы без устали обсуждаем платформы.

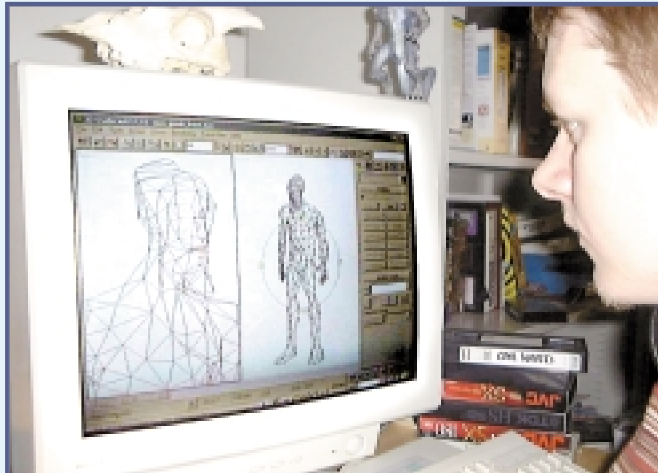
Lionhead сталкивается с чем-то вроде дилеммы, когда приходится решать вопрос, для какой платформы будут разрабатываться грядущие игры. Причем речь идет не только о Lionhead, но и о командах-спутниках, их первых проектах.

Для таких компаний, как Lionhead, чья родословная

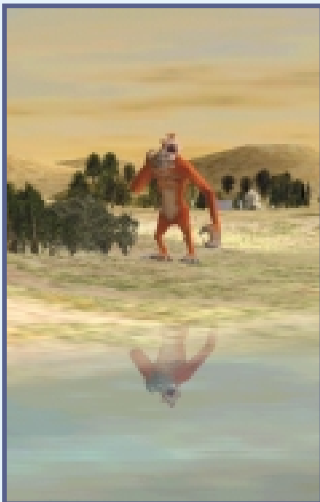
корнями вросла именно в компьютерные игры, значение приставок не вполне очевидно и нуждается в пояснениях, тем более что в ближайшее время должно появиться новое поколение консолей. Давайте немного отвлечемся от нашей основной темы и посмотрим, что стоит за фразами об “увеличенном числе обрабатываемых полигонов” в рекламных пресс-релизах, повествующих об этих самых новых игровых приставках.

Персонажи в трехмерных играх создаются на каркасной основе, включающей бесконечное множество полигонов, связанных в единое целое в виртуальном трехмерном пространстве. Каждый раз, когда на монитор выводится очередной фрагмент анимации, процессор должен пересчитать новое расположение каждого отдельного полигона и наполнить его текстурой для получения финальной картинки. Этот процесс повторяется 30-50 раз в секунду для создания иллюзии движения.

Очевидно, чем больше полигонов используется для создания персонажа, тем реалистичнее он выглядит на экране монитора. PlayStation 1 может обрабатывать менее миллиона полигонов в секунду, а в первых пресс-релизах о PlayStation 2 хвастливо заявлялось о возможности обрабатывать 66 миллионов полигонов в секунду. Ужасающая перспектива. Для использования подобных расширенных графических возможностей в полной мере простого пути нет. Художникам придется затратить значительно больше времени на создание каждого отдельного персонажа и каждого трехмерного объекта, появляющегося в игре. Следовательно, игры для приставок и компьютеров нового поколения будут выглядеть ошеломляюще. Представьте себе игру Toy Story в реальном времени. Станет возможным такое, о чем в прошлом мы не могли даже мечтать. И этот новый уровень графики станет нормой для всех видеоигр.



Художник Кристиан Брейвери — один на один с человекоподобным существом.



С другой стороны, на разработку новых игр потребуется безумная куча денег. А так как под давлением рыночных обстоятельств розничная цена игр скорее снизится, чем поднимется, то, с учетом увеличения себестоимости работ по проекту, придется как-то исхитряться, чтобы продавать гораздо большее число коробок — чтобы хотя бы “выйти в ноль”. И помните: издатель начнет выплачивать ваш гонорар только после того, как доход от продаж превысит сумму себестоимости игры.

Каких-то несколько лет назад порог убыточности можно было преодолеть, продав около 100000 копий, при достаточно скромных затратах на разработку игры. Но новые технологические возможности поднимают ставки. Стремительно приближается время, когда будет необходимо продать миллион копий, чтобы только окупить затраты на разработку!

Следовательно, развитие консолей становится критичным для самоокупаемости игры! Подсчитано, что в мире имеется 200 с лишним миллионов домашних компьютеров. Но эта цифра лишь звучит впечатляюще. Ибо большинство владельцев — семьи и случайные пользователи — используют свои PC в качестве пишущей машинки и никогда не покупают игры по их полной стоимости. В действительности лишь очень немногие PC-игры могут похвастаться продажами в миллион копий. С другой стороны, приставки покупаются только с одной целью: для игры. Если в мире продано всего 50 миллионов PlayStation, то вполне вероятно продать от 2 до 5 миллионов копий таких известных игр, как Final Fantasy или Tomb Raider. На подобных играх можно заработать большие деньги даже с бюджетом разработки на уровне валового национального продукта Люксембурга. Однако использование такого же по объему бюджета в проекте, ориентированном исключительно на PC (пусть даже с аналогичной долей успеха), может привести совсем к иным последствиям: критики будут воспевать игру, но реальный уровень продаж заставит отвечавших за проект финансовых директоров выброситься из окон своих офисов, подобно леммингам.

Вот и скажите мне, если бы вы оказались на месте Lionhead, какими были бы ваши производственные планы на следующие три года? Вы бы:

а) попытались угадать, какой конфигурации будет персональный компьютер у “среднего” пользователя через 2-3 года?

б) запланировали огромный по бюджету, но не менее рискованный проект для PlayStation 2?

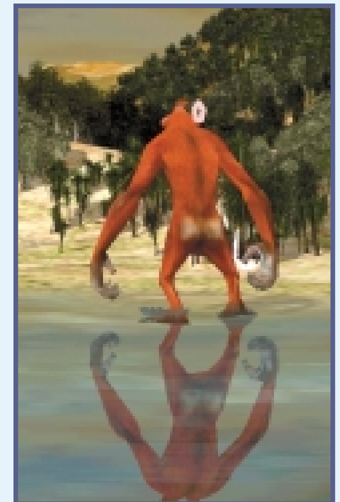
в) перешли на платформу Dreamcast в расчете на ее возможности интеграции с PC (в Dreamcast используется операционная система Windows CE)?

г) подождали до выяснения планов Nintendo?

А может и вовсе:

д) положились на “авось” и вбухали все деньги в успех новой системы?

Нелегко, правда?



# Не только Земле нужен спутник...
## или Нас хотели даже из России

У большинства название Lionhead Studios ассоциируется только с одной игрой — Black & White. Но лишь немногие знают, что мы трудимся над ТРЕМЯ проектами. Две менее известные игры, до сих пор находящиеся на ранней стадии разработки, создаются нашими командами-спутниками: Big Blue Box и Intrepid.

Спутниковая схема зародилась в сентябре 1997 года. К тому времени Lionhead существовала всего несколько месяцев. Вся команда в количестве восьми человек работала в доме Питера Молиньё. Наделавшая много шуму история “Молиньё уходит из Bullfrog” заставила зашевелиться едва ли не всех разработчиков Соединенного Королевства, и в результате нам начали звонить все кому не лень. Большинство просилось на работу. Немало было звонков и от тех, кто предлагал купить аппараты для ксерокопирования...

Однажды два дизайнера приехали в дом Питера и разложили перед ним прямо на обеденном столе детальный план игры и действительно впечатляющую подборку своих художественных творений. Они интересовались, не могли бы мы помочь им в создании игры. О да, они прекрасно понимали, что Lionhead не ищет дизайнеров со стороны и что мы не были настроены на спонсирование чужих игровых проектов. Но они так или иначе хотели показать свой проект Lionhead. По их мнению, ЛЮБАЯ связь с нами могла бы помочь успеху их игры.



Ребята произвели на нас очень приятное впечатление, но, к сожалению, мы не имели возможности работать с ними. К тому же они не были программистами, да и их рисунками мы любовались только на бумаге, а не на экране монитора. Чтобы запустить в производство игру, недостаточно иметь оригинальный дизайн, необходима талантливая команда разработчиков. Игровой дизайн без команды, что автомобиль без двигателя.

Однако их замечания относительно преимуществ связи с Lionhead задели меня и Марка Уэбли за живое. Другие разработчики и даже целые группы начали обращаться к нам с подобными же предложениями. Среди них было несколько талантливых команд с прекрасными идеями. Они также высоко оценили преимущества связи с нами. Неужели мы никак не могли помочь им с публикацией их игр?.. Мы с Марком обсудили возможную роль Lionhead. Некоторое время спустя “спутниковая схема” стала реальностью.

Мы могли бы принять этих ребят на работу в Lionhead, но сразу отвергли эту идею. Основным принципом нашей компании всегда было ограничение ядра команды в пределах 20-25 человек. Имея по два или три проекта в разработке одновременно, мы были бы вынуждены удвоить количество работающих. Без сомнения, при этом исчез бы уникальный “командный дух”, витающий сейчас в Lionhead. Поэтому мы приняли следующее решение: спутниковая схема должна позволить внешним группам оставаться владельцами собственных компаний, а Lionhead получала бы скромную долю в их управлении.



Компании-спутники могли бы рассчитывать на Lionhead в получении услуг, расходы на которые были бы для них самих неподъемными. Например, при создании специальных звуков в игре или при работе со средствами тестирования. Кроме того, мы могли бы взять на себя всю бумажную волокиту, от которой любой творческий человек стремится поскорее избавиться, а именно: бухгалтерия, администрирование, работа с различными юридическими, финансовыми и другими документами. Команды-спутники смогли бы использовать наши технологии: библиотеки, инструменты, 3D-engine и тому подобное. Мы могли бы бесплатно предложить им помощь, совет и наш ценный опыт. Ну а главное, их игры могли бы выходить под логотипом Lionhead (с указанием их группы как команды-разработчика). Это сыграло бы положительную роль в переговорах с издателями. Наконец, им бы тоже достались лавры того успеха, который имеет у прессы Lionhead и лично Питер.

Отклик на подобную схему превзошел все наши ожидания. Стоило нам только пустить слух, как 40 с лишним коллективов из Великобритании и других стран, даже таких далеких, как США, Франция, Италия, Германия и Россия, попросили рассмотреть их кандидатуры в качестве команды-спутника. В конце концов мы выбрали две команды, Big Blue Box и Intrepid, чтобы запустить схему в действие. Я расскажу о них, их играх и взглядах на спутниковую схему работы подробнее в ближайшем дневнике. Обе фирмы представили совершенно великолепный игровой дизайн и располагают крепко сколоченными командами бесконечно талантливых программистов и художников, имеющих опыт в создании игр. Сейчас мы ведем переговоры с издателями о публикации этих проектов.

Недавно еженедельник CTW опубликовал статью с таким предупреждением: “Из-за возросших бюджетов создание качественных игр стало недосягаемой мечтой для маленьких команд-разработчиков, которые когда-то были основой игровой индустрии. Одни из них разорились, другие находятся под угрозой разорения”. В той же статье говорится: “Но есть и обходные пути... Посмотрите, что делает Lionhead со своей спутниковой схемой. Это профессиональный, хорошо поставленный бизнес, который старается поощрять новые творческие таланты”.

Мы гордились собой, читая эти строки.

*(Продолжение следует.)*

The .LHX Files
©1999 **Steve Jackson**
Перевод с английского
Михаила **НОВИКОВА**
и Марии **ГОРБАТОВОЙ**.

Более подробную информацию о спутниковой схеме Lionhead можно найти по адресу: **www.lionhead.co.uk.** Пожалуйста, имейте в виду, что Lionhead не будет рассматривать заявления о приеме новых команд-спутников по крайней мере до середины 2000 года.

# Заметки кудесника шотгана о девелоперском деле

## Часть 2: Движки прогресса

*Продолжение. Начало см. в #2'00*

Из записных книжек 1989–2000 гг. Господина **ПэЖэ**

**Да, спрайты — великая вещь. Не побоюсь этого слова, вечная и классическая вещь. Они пришли — и остались навсегда, как дедушка Ленин и его лампочка. Впрочем... Давайте будем честными сами с собой. Спрайты уже финишируют в качестве основного инструмента разработки, хотя и не умирают до конца. Пожалуй, если вспомнить игры, сколько-нибудь заметные, построенные на спрайтах и при этом выпущенные за последний год, обнаружится, что они легко пересчитываются на пальцах, хотя и не одной руки. Да, есть бесплатные шутеры с www.ingava.com, есть немного коммерческих квестов, стратегий, РПГ, экшенов от разных разработчиков. Но совсем немного. Собственно, в жанре action в последнее время что-то делают спрайтами почти исключительно "наши", а среди более-менее популярных игр со спрайтами в мировом масштабе — пожалуй, только квесты, если их медленное и трагичное умирание можно назвать популярностью. Даже традиционно двумерные стратегии потихоньку приобретают объем.**

**Вот об этом самом объеме сейчас речь и пойдет. Революция, начавшаяся где-то чуть раньше, чем в Wolfenstein 3D, долго раскачивалась, ждала, пока созреет железо, но даже до появления ускорителей отнюдь не бедствовала и покоряла души и кошельки. Начнем, уж извините, в очередной раз от Адама, но уберечься от сложностей в этот раз будет уже труднее.**



### ГИБЕЛЬ ФЛАТЛАНДИИ

В свое (и мое, разумеется) время, а именно в 1884 году, лондонский священник Эдвин Эбботт выпустил замечательную книгу под названием "Флатландия". На ее обложке красовался псевдоним A.Square (то есть "некий квадрат"), и повествование велось как раз от лица некоего квадрата, рядового гражданина страны, где третье измерение отсутствовало. История достаточно грустная: сначала бедняга не смог (правда, во сне) убедить правителя Лайнландии (страны, где измерение всего одно), что плоскость может существовать, а потом, как на грех, познакомился с шаром, пришельцем из Спейсландии, тот приподнял его над родной плоскостью, и, вернувшись, несчастный начал проповедовать учение о трехмерном пространстве, после чего, закономерно, попал в психушку.

А есть и еще более грустная история: оказывается, разумной жизни в 2D-пространстве, по крайней мере в нашем с вами понимании, существовать не может. Совсем. Просто потому, что сложность мозга — это количество связей между его клетками, а в двумерном случае она очень и очень сильно ограничена. По тем же причинам там нет и не будет компьютеров и игр на них.

Но, впрочем, это все лирические отступления, призванные убедить вас, что от спрайтов отказываются не просто так, а дабы соответствовать ожиданиям пользователей. Как ни старайся, как ни дергайся, а жить во Флатландии грустно, мыслить не удается, в психушку сажают при каждом удобном случае, так что пора заняться родными объемами.

Первые робкие попытки (собственно, вплоть до классика "Вульфенштейна", причем включительно) были устроены довольно просто: спрайты, а точнее, уже текстуры, выводились всегда в виде аккуратных трапеций, ближний край пошире, дальний — поуже, а поскольку углы между стенами всегда были прямыми, вычисления, что и откуда видно и куда отображается каждая точка, становились почти тривиальными: для каждого столбца пикселей на экране достаточно было произвести одно вычисление, чтобы определить, с какой стеной пересечется луч зрения, проходящий через этот столбец, после чего спокойно рисовать, копируя точки из текстуры. Приводить формулы, даже не слишком сложные, в журнале, пожалуй, не стоит, да и пользы от них не так уж много, любой, кто собирается что-то программировать в наши дни, обязан выводить такие вещи за десять минут на ближайшей салфетке из общих соображений.

А вот о том, как именно ускорить отображение уровня (напомню, сегодня мы говорим об уровнях, а не их содержимом), надо посоветоваться детальнее. Итак, в нашем игровом мире стоит игрок, а точнее — камера, представляющая его. Она имеет шесть (а вовсе не три, как могло бы показаться) координат: три — обычные, они задают ее положение. А еще три задают ее ориентацию. Грубо говоря, можно представлять их себе как углы поворота вокруг каждой из координатных осей (но, разумеется, системы координат могут быть разными, и я ни в коей мере

не утверждаю, что такая — единственная).

### КТО ВИНОВАТ? ХУДОЖНИК!

Не так уж сложно вывести отдельную стену на экран, хотя наложить на нее текстуру — вопрос особый, и мы о нем еще поговорим. А вот когда стен и прочих полигонов становится много, возникают проблемы. Как вывести стены таким образом, чтобы те, которые сейчас чем-то заслонены, как минимум не появились на экране, а как максимум — не отняли слишком много времени?

В принципе, примитивный способ отобразить уровень на экране прост до невозможности — это так называемый "алгоритм художника": по очереди нарисовать каждую стену, начиная с самых дальних и постепенно приближаясь к игроку. В этом случае ближние стены автоматически закроют невидимые части дальних, и все будет хорошо, но, увы, такой метод весьма неспешен из-за так называемого overdraw, то есть случаев, когда программа рисует одну и ту же точку на экране много раз. В типичном уровне вполне могут быть сотни, а то и тысячи стен, каждая состоит из многих тысяч точек, каждую из которых, в свою очередь, надо просчитать и вывести. Жуть. Да еще и неприятности подстерегают: "ближняя" стена, как бы мы ни определили это понятие, иногда вполне может быть заслонена одной из "дальних", если те удачно расположены.

Алгоритм художника, как бы прост и привлекателен он ни был, надо чем-то заменять или хотя бы дополнять.

Чтобы что-то ускорять, надо сначала добиться, чтобы оно хоть как-то заработало, так что начнем с правильного отображения, будем бороться со стенами, которые налезают на другие, хотя не должны бы.

### САМООГРАНИЧЕНИЕ

В классических играх вроде DOOM'а положение камеры могло быть произвольным в пределах уровня, зато ее (камеры) ориентация — жестко ограниченной. Только один угол мог меняться как угодно (поворотом вокруг вертикальной оси), а остальные были жестко фиксированы: камера ни в коем разе не могла "ложиться набок" или наклоняться вверх-вниз. То, что впоследствии назвали "наклоном головы", на самом деле таковым не являлось: вертикальные линии все равно оставались вертикальными, и смотрелось это жутко.

В итоге получалось, что вертикальная линия, проведенная на любой стене, оставалась вертикальной же на экране, что бы игрок ни делал. Соответственно, каждая стена легко и просто могла отображаться с помощью только вертикальных линий. А это позволило очень эффективно отбрасывать ненужную работу. Правда, потребовалось немного пересмотреть алгоритмы и рисовать "в обратном порядке".

Мы берем самую близкую стену и рисуем ее на экране, параллельно создавая в памяти список экранных столбцов, куда попало ее изображение. Когда чуть позже мы будем изображать следующую стену, на самом деле заслоненную предыдущей, мы не будем пробегать по каждой ее точке и вычислять ее цвет, мы возьмем сразу целый столбец ее точек, убедимся, что в нашем списке отрисованных уже есть что-то в том же самом месте на экране, и перейдем к следующему. Экономия по скорости — в десятки раз. Просто замечательно.

Безусловно, понадобится решить проблемы с частично перекрывающимися столбцами (к примеру, низкая колонна на фоне стены), но особых вопросов здесь нет: когда мы будем отрисовывать стену, то обнаружим, что ее столбец пикселей длиннее, чем тот, что уже есть на экране. К счастью, алгоритм поиска пересечения двух отрезков знает любой прилежный школьник, и наш столбец точек стены распадется на два или три (а в общем случае — на сколько угодно, если препятствий, уже занесенных в список отрисованных, было много, но маленьких), каждый из которых надо будет изобразить отдельно. И, разумеется, тоже добавить в список для проверок при отрисовке следующих стен. Это называется "S-буфер".

Отрисовка пола и потолка — отдельный вопрос, в DOOM'е его решали особыми методами, достаточно похожими на описанные, но, впрочем, основанными на других принципах. Но все это сейчас уже неважно, пришли полигоны и прочно обосновались на пьедестале на ближайшие годы.

Но как же мы все-таки будем сортировать стены по расстоянию? Ведь и в алгоритме художника, и при использовании S-буфера мы требуем, чтобы отрисовка стен велась строго в нужном порядке, иначе кое-где появятся стены, которых не должно быть видно!

Взгляните на рис.1. При таком расположении стен, если мы примем за меру близости расстояние до центра стены, А явно ближе, чем Б (что отчетливо видно на плане). Но при этом, если мы попытаемся отрисовать сначала Б, а потом А, получится конфуз: невидимая на самом деле часть А вылезет на первый план.

А рядом — еще более грустный случай. Все четыре прямоугольника находятся на одном расстоянии, и при любом порядке отрисовки некоторые из них будут выглядеть неправильно. Это ужасно...

### СОРТИРУЙ И ВЛАСТВУЙ

Итак, что же делать с такими ужасами? Традиционно для сортировки стен используют BSP-дерево. BSP расшифровывается как Binary Space Partitioning, то есть бинарное деление пространства. Алгоритм настолько базовый, что придется рассказать о нем подробнее, он применяется почти везде и для самых разных нужд.

Как любой другой алгоритм, связанный с геометрией, он вполне подходит для пространств любой размерности, и его двумерный вариант, например, вполне годится для использования в играх типа DOOM'а (где, собственно, действительно есть похожий код, правда, обслуживающий не отдельные стены, а секторы).

Для начала возьмем плоскость (а в двумерном случае — разумеется, ее двумерную разновидность, прямую), любую, проходящую по возможности где-то в центре уровня. Она делит мир на

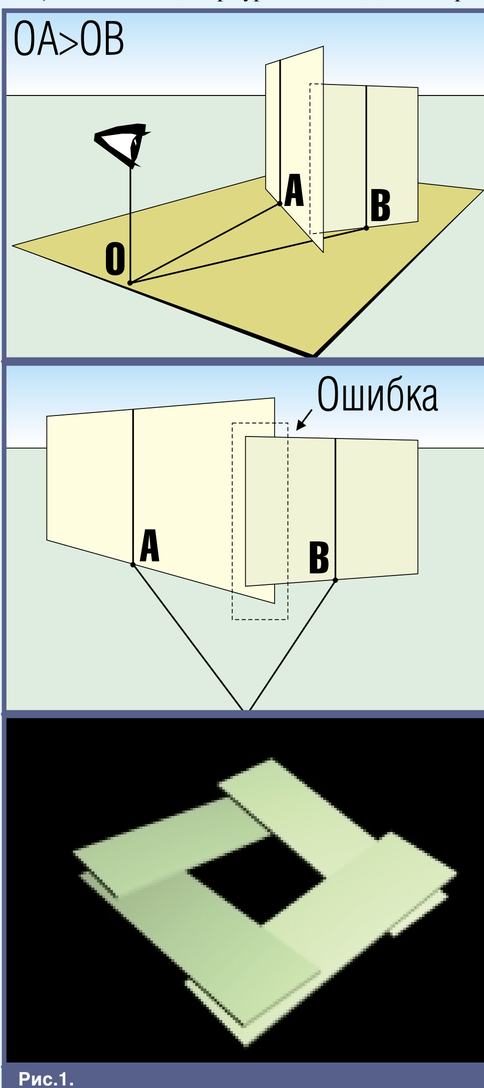


Рис.1.

две части. Потом делим каждую из частей пополам и продолжаем этот процесс до тех пор, пока мир не окажется разбит на небольшие кусочки, в которых находится как можно меньше полигонов (как правило — ровно один). Получаем двоичное дерево, в каждом узле которого часть мира разделена пополам. Чаще всего в качестве плоскостей берут грани полигонов, а иногда — просто плоскости, параллельные осям координат. Есть и сложная часть работы: если какой-то полигон не попал целиком в одну из частей, а находится на границе, его придется разбить на два и честно отнести половинки к разным частям мира, иначе сортировка-то работать будет, а вот проблемы со "сложными стенами" не исчезнут.

Посмотрите на рис.2. На нем черное — объекты, красное — плоскости, делящие мир на части, а зеленое — порядок отрисовки от ближнего к дальнему, если камера находится в зеленой точке.

Когда дерево построено, вопросы сортировки по расстоянию неожиданно оказываются тривиальными. Если нам нужно отрисовать мир по алгоритму художника, то выглядит этот процесс так: берем точку, где находится камера, проверяем, по какую сторону от первой, главной, плоскости она находится, после чего рекурсивно вызываем ту же самую процедуру отрисовки, сначала для той части дерева, что находится по другую сторону, потом для самой разделительной плоскости, если в ней есть полигоны, а потом для "соседей" по дереву. Если процесс нужно обратить и рисовать сначала ближние, а потом дальние — достаточно вызывать отрисовку поддеревьев в обратном порядке: сначала "соседей", потом разделяющей плоскости, а потом "дальние" узлы. Процесс весьма быстр и удобен, правда, требует предварительно построить это самое дерево, причем как можно более эффективное, чтобы и узлов в нем было поменьше, и сбалансировано оно было получше, и полигоны не слишком сильно приходилось бить на куски. Именно этим и занималась так долго программа qbsp, когда вы компилировали уровни для наших конкурсов.

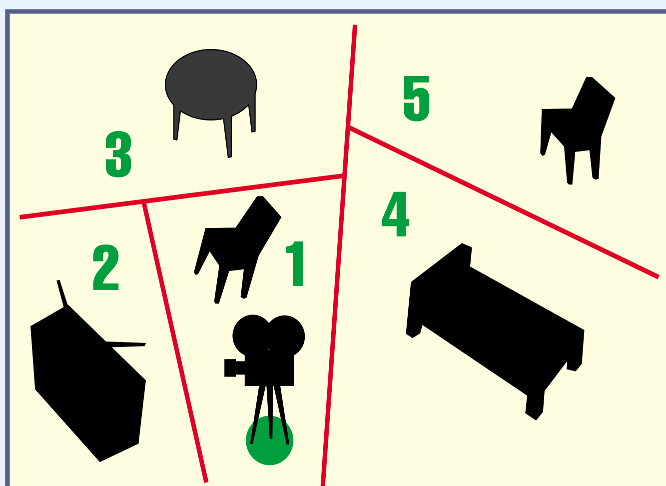


Рис.2.

Что делали программы vis и light — отдельный разговор, а пока, оставив детали реализации, хоть и есть там подводные камни, в качестве домашнего задания, перейдем к еще одному алгоритму, предназначенному, в общем-то, все для той же цели: добиться правильного отображения стен, чтобы невидимые нигде не просвечивали.

## ГРУБАЯ СИЛА КАК УНИВЕРСАЛЬНЫЙ МЕТОД

Все примитивно, хотя и выглядит устрашающе по затратам и слишком уж похоже на подход "грубой силы": просто для каждой точки на экране, кроме того цвета, что мы там изобразили, будем хранить еще несколько байтов (обычно два или четыре, и буфер для них, соответственно, будет 16-разрядным или 32-разрядным), в которые запишем одно число: расстояние от камеры до уже отрисованной точки. В начале каждого кадра, разумеется, будем заполнять этот буфер самыми большими из возможных числами.

При использовании Z-буфера алгоритм отрисовки выглядит так: взяли самую близкую стену, затем следующую и так далее. Для каждой стены в любом порядке пробегаем по всем точкам экрана, куда попадает ее проекция, и смотрим: а нет ли у нас чего-нибудь уже отрисованного в этой точке? Если нет — рисуем и заполняем расстояние до нее в Z-буфере. А если есть — то сначала проверяем: вдруг там уже есть точка, и она находится ближе к глазу? Если это произошло — просто пропускаем точку, не рисуем ее, экономя время. Разумеется, если что-то уже изображено, но находится дальше — рисовать все-таки придется, теряя время, но от этого до конца избавиться невозможно, хотя усилия, безусловно, нужно прилагать. Как правило, в наши дни Z-буфер реализован аппаратно, в ускорителе.

Эффективность его для собственно ускорения не слишком велика: львиная доля нагрузки, то есть определение положения точки на экране, все равно остается, и выигрыш на отсутствии отрисовки весьма невелик. Зато в красоту картинки он вносит поистине неоценимый вклад, который другими методами произвести довольно сложно, ведь с ним можно отображать полигоны в любом порядке, и все равно визуальных проблем не будет.

Кстати, в некоторых играх (в том же Quake 2, например) в отдельных местах видно, как две близко расположенные текстуры "мерцают", просвечивая друг сквозь друга. Это вызвано тем, что разрядность Z-буфера ограничена: к примеру, 16-битный может содержать всего 65536 разных значений, и текстуры расположены друг к другу ближе, чем разница соседних значений Z-буфера, в результате ускоритель не может верно определить, какую из них в данной точке выводить... Если мы разместим по одному значению на каждом виртуальном миллиметре, нам их хватит меньше чем на 66 метров. Так что, учитывая общую тягу к рисованию открытых пространств с видимостью на километры, 32-разрядный Z-буфер уже сейчас не роскошь, а необходимость во многих играх. Как-никак больше четырех миллиардов значений...

## БУДУ РЕЗАТЬ, БУДУ БИТЬ...

Итак, красота налицо. Можно делать первые скриншоты замечательной архитектуры (увы, о том, как ее создавать, удастся поговорить не раньше, чем к концу года), прыгать и радоваться. Правда, кроме скриншотов с результатом делать больше нечего: скорость измеряется не в тра-

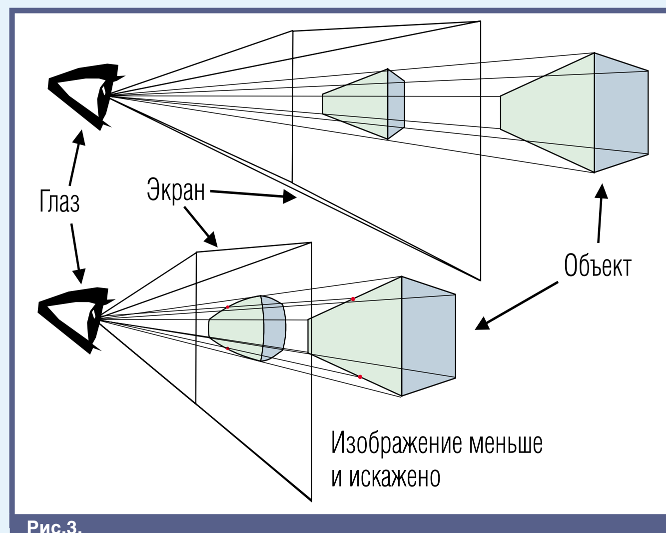


Рис.3.

дционных кадрах в секунду, а в кадрах в МИНУТУ.

Первый и очевидный способ ускорить отрисовку — тщательно посмотреть: а что именно мы вообще никогда не увидим? Ну, как минимум — половину! Ту, что за спиной. А если точнее, то где-то около трех четвертей: ведь угол зрения (с учетом того, что монитор перекрывает не все поле зрения человека) не намного больше 90 градусов. Впрочем, об угле зрения надо будет сказать еще несколько слов чуть ниже. Даже более того, если учесть еще и угол зрения по вертикали (примерно такой же, как и по горизонтали), то в "раструб" зоны видимости попадет всего около 1/8 всего окружающего пространства. Уже неплохо: к примеру, вместо одного кадра в минуту наша игра начала показывать восемь! Можно походить и полюбоваться окружающими красотами, правда, до игры еще далеко.

Обратим еще внимание на то, как устроен сам процесс отображения. Это лучше всего сделать, рассматривая рисунок. Перед точкой, где находится "камера", мы размещаем виртуальный экран, прямоугольник, висящий в игровом пространстве, и, по большому счету, все вычисления проводим для лучей света, соединяющих точку "глаза" и одну из точек на этом самом виртуальном экране (поделенном на пиксели так же, как и реальный). Когда мы продолжаем такой луч до соприкосновения с какой-нибудь стеной, мы запоминаем ее цвет в точке касания и уже на реальном, физическом, экране ставим пиксель этого цвета.

Все лучи, которые нам нужны, образуют четырехугольный конус в игровом пространстве и проходят через виртуальный экран, своеобразное окно, сквозь которое игрок видит мир. Если мы приблизим точку глаза к окну, на экране уместится больше окружающего пространства (за счет увеличения угла обзора), но усилятся искажения типа "рыбий глаз"; а если мы оттащим точку подальше, то получим эффект телескопа: на экране будет маленький кусочек стены, но под большим увеличением. Именно такая математика и лежит в основе вещей, называемых FOV (Field of View) и Zoom (например для снайперских винтовок).

Что же делать дальше? По бокам мы уже все отрезали (кстати, не забудем, что отрезать можно не только стены, целиком попадающие за пределы зоны видимости, но и куски стен, хотя это довольно сильно усложнит потребную математику). Осталось резать по расстоянию и экономить на отрисовке.

С расстоянием вопросов, вроде как не возникает: если стена слишком далеко, мы ее вообще не обрабатываем. Просто пропускаем. Чтобы замаскировать "дыры", которые при этом появляются, рисуем небо (если мы снаружи) или туман (если в помещении или не на открытой местности). Опять-таки, ускорители делают это дело сами, и это хорошо. Если уровень достаточно большой, можно добиться выигрыша в десятки и даже сотни раз, но большие уровни и без того создают кучу проблем (нужна память, чтобы где-то их хранить, нужно быстро находить в ней необходимые данные, а тут уже начинает часто промахиваться кэш процессора, ибо данные все время используются разные, и все вместе они в кэш просто не влезают). Поэтому попробуем сделать что-то для маленьких уровней, вроде тех, что в DOOM или Quake.

### НИЧЕГО ЛИШНЕГО

Как это обычно бывает, первое действие — самое тупое и самое эффективное. Не будем даже пытаться выводить стены, которые смотрят "от нас", это очень легко проверяется (берем вектор, ортогональный к плоскости, и смотрим, какой знак у произведения его с вектором взгляда), и отбрасывает сразу тысячи точек, если стена "не та". Это называется backface culling.

Дальше, в качестве простейшего для понимания метода сокращения отрисовки придется испугать вас волшебным словом "портальный движок". Порталы — штука чрезвычайно простая, очень удобная в работе, но, как это обычно и бывает, не слишком эффективная. Итак, что такое "портал"? Проще всего представлять его себе как окно, висящее в пространстве. У него есть две стороны, которые, в принципе, не обязаны быть размещены в одном и том же месте (что позволяет делать зеркала, видеокамеры и телепортеры), но для начала об этом можно забыть.

Когда портал попадает в поле зрения игрока, происходит следующее: сначала отрисовываются все объекты, кроме него. Затем — сам портал, если он видимый. А дальше рисуем все то, что за порталом, но обрезая (как будто он и есть новый экран, на который мы отображаем картинку) изображение по его границам. Во время этой отрисовки в поле зрения вполне могут попасть еще порталы, и еще, и еще... Нет проблем — мы вызываем процедуру отрисовки рекурсивно, до тех пор, пока новые порталы уже не будут появляться в поле зрения, или дистанция до них не станет слишком большой.

Сразу же, чтобы не возникало вопросов, надо развеять миф о том, что портал — это только телепортер, окно или какая-то другая "настоящая" дыра, сквозь которую мы смотрим. Отнюдь, дорогие мои. Например, если мы поставим в комнате колонну, можно обойтись с ней несколькими способами. Либо попытаться минимизировать число порталов и отрисовывать и колонну, и все стены (даже закрытые ею) абсолютно всегда, когда мы находимся в комнате, полагаясь на Z-буфер или что-то подобное, чтобы не было видно проблем, и мирясь с лишним рисованием, которое происходит, либо честно разбить пространство комнаты несколькими порталами и честно же проецировать дальние стены сквозь эти порталы. При этом уменьшится количество изображаемых без нужды полигонов, но увеличатся затраты на просчет порталов и проецирование.

Как я уже говорил в начале разговора о порталах, мы не обязаны размещать в одном месте обе стороны портала, ведь процедуре отрисовки все равно, что именно она проецирует на его плоскость. Так что красивые уровни для Unreal, где пространство явно искажено, очень просты и в реализации, и в отображении: достаточно для конкретного портала вручную задать "брата-близнеца" в другом месте уровня и не забыть учесть их связь не только в отображении (где это получится автоматически), но и в физической модели, чтобы выстрелы и люди свободно проходили сквозь них куда надо.

Как всегда, чем дальше — тем сложнее. Легко заметить, что порталы не слишком-то эффективны: приходится просматривать достаточно много полигонов, которые не видны сквозь портал, просто потому, что они входят в его окрестность и в принципе могут когда-нибудь попасть в поле зрения. Хотелось бы как-то их ограничить.

Решение, принятое в Quake, к примеру, достаточно элементарно: порталов просто нет. А все вычисления потенциально видимых полигонов проводятся заранее и пишутся в файл уровня. Именно этим и занята утилита vis, разбивающая пространство уровня на сравнительно небольшие объемы и для каждого из них строящая список всех объемов, которые могут быть видны игроку, находящемуся в выбранном объеме. Вычислений много, довольно сложных, и компиляция карты весьма и весьма неторопливa. Зато потом, когда PVS (Potentially Visible Set, то есть потенциально видимое множество) построено, открываются очень интересные возможности. К примеру, определим PHS (Potentially Hearable Set, потенциально слышимое множество), как PVS "второго порядка", то есть для каждого объема, который мы можем видеть, возьмем всех его "собратьев", которых можно видеть из него. И не будем вообще никакую информацию передавать клиенту о тех игроках и объектах, которые не попали в PHS. Все равно он их не увидит в обозримом будущем, когда еще они добегут или долетят... Да и звук можно не посылать (откуда и название) — странно ожидать, что хоть какой-нибудь звук долетит из-за двух углов, каждый из которых полностью закрывает видимость.

## ПОЛИГОНЫ В РОЛИ КИРПИЧЕЙ

Ну что ж, приступим к вполне современному. Полигоны и миры, построенные из них, появились примерно вместе с Quake и с тех пор прочно занимают первое место по популярности для движков. Строго говоря, мы о них с самого начала толкуем, но как о неких "стенах", не понимая толком, как из них что-то строится.

Разберемся для начала с базисными понятиями. Строго говоря, читатели-аксакалы, заставшие первый конкурс по строительству уровней для Quake, еще помнят, что браш должен быть конвексным, но для остальных придется объяснять заново.

Итак, мир у нас состоит из полигонов. Полигон (не испытательный, а многоугольник) — это всего-навсего кусочек плоскости, ограниченный несколькими отрезками (ребрами). Там, где отрезки стыкуются, находятся вершины полигона, они же вертексы. Если подумать пару минут, станет ясно, что самый простой полигон — это треугольник (из двух вершин и одного отрезка ничего толкового не сложить, а вот из треугольников — вполне). А если подумать еще, причем, видимо, подольше пары минут, то обнаружится, что из треугольников можно составить любой полигон. Вообще любой. А при желании этими же треугольниками можно достаточно хорошо нарисовать что-нибудь похожее на круг или иной объект с кривыми краями. Правда, понадобится их для этого немало, но это уже следующий вопрос. Пока достаточно осознать, что как строительный материал треугольники на удивление универсальны и полезны. И именно поэтому в современных ускорителях весь мир, который они умеют рисовать, состоит именно из треугольников (гораздо проще разработать "железо", работающее с одним типом строительного материала, зато очень быстро).

Разумеется, "кусок плоскости" не означает, что все полигоны на уровне находятся в этой самой, одной на всех, плоскости. Каждый из них можно как угодно развернуть и составить из них что-нибудь вполне объемное. Например браш. Конвексный.

Да простят меня ревнители и борцы за чистоту русского языка, но я еще смутно помню свое детство, когда объясняться приходилось с помощью двух звуков: "Ух!" означало положительное отношение к предмету обсуждения, а "Ых!" — отрицательное. Поверьте мне, описывать таким образом место, где ты в последний раз видел жирного мамонта, охотиться на которого собираешься повести племя, достаточно непросто. Кстати, именно так и родилась булева алгебра и координатные системы. Помню, поначалу народу очень не нравилось строить каменные параллели и меридианы, да и портились они быстро, каждый проходящий мамонт так и норовил сдвинуть ровный ряд камней, но потом изобрели-таки полярную систему координат, и Стоунхендж благополучно достоял до наших дней. Но сейчас мы не об этом. Мы о русском языке.

Слова "браш", "вертекс" и их собратья не из русского языка и употреблять их, вообще говоря, не следовало бы. Но есть и проблемы. Если для вертексов есть русский термин "вершины", каковой я и постараюсь впредь использовать, то для брашей аналога просто нет. Кирпич разве что? Впрочем, нет, не кирпич, браш может иметь куда более сложную форму. Так что быть ему, родимому, брашем, отныне и вовеки.

Итак, если мы соединим полигоны встык, составив из них замкнутую фигуру, получится браш. Именно из них и собирают обычно виртуальные миры. Если быть точным, то при сборке используется CSG, то есть Constructive Solid Geometry. Сложные объекты собираются из примитивов (например кубиков) с помощью классических бинарных операций: объединение ("ИЛИ" — то есть точка принадлежит сложному объекту, если она принадлежит какой-нибудь из его частей), пересечение ("И", точка обязана принадлежать всем составным частям одновременно), вычитание ("НЕ", одна из частей вырезает "дыру" в другой) и исключающее "ИЛИ" (точка принадлежит сложному объекту, если она принадлежит одной и только одной его части, места пересечений становятся пустыми). А в Quake, для пущей простоты, используется всего один метод: объедине-

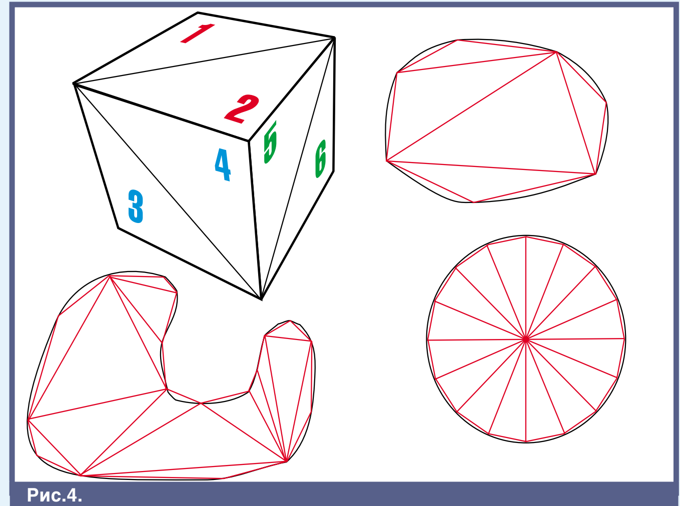


Рис.4.

## Словарь терминов, уместных в дискуссии о движках, ведущейся в приличном обществе

*Продолжение. Начало см. в #2'00*

**Вершина (vertex)** — точка, задающая полигон, вершины соединяются ребрами (edge).

**Кривая (curve)** — объект, который может задаваться массой разнообразных способов, но жутко неудобен при отображении на экране, чаще всего в играх кривые заменяют на "похожие на них" наборы полигонов.

**Кривые Безье (bezier curves, patches, surfaces)** — одна из самых популярных разновидностей кривых, применяемых в моделировании.

**Обрезка (clipping)** — удаление невидимых полигонов, не попадающих в пределы экрана или портала, через который мы смотрим на них.

**Полигон (многоугольник, polygon)** — объект, состоящий из набора вершин (vertex) и соединяющих их ребер (edge), находящихся в одной плоскости. Наиболее часто употребляются треугольники, как самые простые полигоны.

**Портал (portal)** — особая разновидность полигона, используемая для одноименного метода отсечения невидимых частей уровня.

**Ребро (edge)** — отрезок, соединяющий две вершины (vertex) полигона.

**Треугольник (triangle)** — базовый строительный объект, самый простой полигон, из которых и строятся современные игровые миры.

**Триангуляция (tesselation)** — создание набора треугольников, похожего на исходную гладкую поверхность.

**Угол зрения, view angle, FOV (Field of View)** — угол "раструба", сквозь который игрок смотрит на мир. Чем больше этот угол, тем большая часть мира видна на экране, но тем больше искажения. Обычно используют угол порядка 90 градусов.

**Уровень детализации, LOD (Level of Detail)** — для одного и того же объекта может существовать несколько представлений, с разным количеством полигонов. К примеру, дом, если он достаточно далеко, не обязательно обвешивать балконами, хватает показать прямоугольник — и никто не заметит разницы. В случае динамического уровня детализации (Dynamic LOD) "лишние" полигоны убираются на лету, что требует больших затрат процессорного времени.

**Backface culling** — удаление невидимых полигонов, повернутых к нам "спиной", простейший метод ускорения отрисовки.

**Brush (браш)** — элементарный объект, состоящий из треугольников. Из брашей строятся уровни в играх. Чаще всего используют выпуклые браши, ибо с ними проще и быстрее работать.

**BSP (Binary Space Partitioning)** — двоичное деление пространства. Ре-

ние, что не так удобно при разработке, но требует меньше вычислений. Кроме того, в играх не применяются "настоящие" криволинейные поверхности, вполне допустимые в пакетах трехмерного моделирования, ибо отображать их — это очередная потеря скорости. Вместо них рисуется нечто похожее, но опять-таки из треугольничков.

Необходимо, чтобы браши были выпуклыми, ибо с невыпуклыми есть проблемы: они так и норовят переплестись с соседями, и обсчитывать их становится очень сложно (соответственно, на английском "выпуклый" — "convex", а "впуклый", тьфу, в смысле "невыпуклый" — "concave", откуда и произошло выражение "браш должен быть конвексным", которым так удобно пугать моих ровесниц, пожилых дам, в троллейбусах).

Простой пример выпуклого браша — это обычный кирпич или детский кубик. Он находится целиком по одну сторону относительно любой своей грани. А вот трехмерный аналог буквы "Г", получаемый склеиванием двух кирпичей, уже "впуклый", ибо есть такая грань (например та, часть которой исчезла в склейке), плоскость которой жестоко режет наш браш на части.

## КРИВИЗНА ТОРЖЕСТВУЕТ

Вы когда-нибудь за город выезжали? Меня, довольно долго общавшегося с дикими мамонтами, город поначалу пугал и угнетал обилием прямых линий, ведь почти нигде в природе они не встречаются. Ну, дерево какое-нибудь случайно прямым вырастет в погоне за солнцем, паук паутину натянет...

А вот люди, памятуя, что прямые — это просто, а простота — это хорошо, полностью забыли о кривых. Сначала в жизни, а потом и в играх. Не от хорошей жизни, конечно, от беды. Никто так и не придумал, как можно хранить и отображать с достаточной скоростью криволинейные объекты. И потому вопрос о том, как показывать хоть что-нибудь похожее на них, встал только сейчас, когда на дворе третье-четвертое поколение ускорителей.

Кривые, строго говоря, вполне могли бы оказаться темой отдельной, сколь угодно длинной дискуссии. Одна только математика, каковую можно было бы привлечь, легко заполнила бы не одну страничку, а уж способы отрисовки, оптимизации и задания в редакторах легко и ненавязчиво укомплектовали бы весь остальной журнал. Вспомним, однако, что краткость — сестра нашего брата, и попробуем удавить математику и на пальцах представить себе, как все происходит.

Кривые можно задать десятками, а то и сотнями способов. От простых (шары, цилиндры, их части и т.п.) до сложных (кривые Безье, metaballs, NURBS и прочие гадости, вдаваться в которые совершенно бесполезно, ибо без математики и долгих объяснений ничего не получится). Объединяет их все одно: кривые задают "идеальное" положение поверхности в пространстве, которое нынешнее "железо" отобразить не способно.

Потому приходится потратить время и силы на построение "альтернатив", похожих на желаемое. Процесс называется "tesselation", то есть разбиение на треугольники. Есть два подхода, динамическое и статическое разбиение. Как обычно, первое красивее, второе быстрее. Начнем с быстрого, ибо скорость при работе с кривыми — главное.

Основная идея достаточно проста: поверхность нашей идеальной кривой покрывается достаточно плотной сеткой точек, причем, в идеале, чем сильнее изгибается кривая в данном месте, тем больше точек сюда попадет, чтобы передать этот изгиб поточнее. После чего эти точки соединяются прямыми таким образом, чтобы образовалась сетка из треугольников. Намеренно не буду распространяться о нанесении на полученную конструкцию текстур, ибо это тема отдельного большого разговора. После создания набора треугольников задачу можно считать успешно сведенной к уже решенной, отображать треугольники мы кое-как умеем.

Увы, все, как обычно, не так уж просто. Если мы один раз и навсегда побили кривые на треугольники, то в чем, собственно, кайф от кривых? Только в том, что дизайнер уровней получил более удобные средства для рисования? Здорово, конечно, но недостаточно.

Следующий шаг в очевидном направлении — проделать тесселяцию много раз, ставя точки то реже, то чаще. Чем меньше точек, тем грубее приближение к исходной кривой, но тем меньше треугольников и тем быстрее отображается результат. Сохранив несколько наборов треугольников, можно позволить себе (как это и сделано в Quake 3: Arena) показывать тот из них, что захочет пользователь и что "потянет" его компьютер.

Дальнейшие шаги, надеюсь, уже очевидны. При достаточном количестве ОЗУ (впрочем, что это я — "оперативки" никогда не хватает) можно хранить треугольники в памяти и выводить те объекты, что находятся подальше, с меньшим количеством полигонов, а те, что ближе, показывать покрасивее. Вот и Level of Detail (LOD) прорезался, очень полезная штуковина, кстати, прошу любить и жаловать.

Высший пилотаж — это так называемый Dynamic LOD, когда упрощение объектов (кстати, не обязательно криволинейных — что мешает убирать лишние полигоны из любого другого объекта?) происходит "на лету", а не просчитано заранее. Тут и память экономится, и упрощение происходит не скачками, а плавненько — лепота, да и только. Жаль, алгоритмы этого дела очень сложны, как в разработке, так и в выполнении, в итоге добиться качественного Dynamic LOD'а, требующего разумных затрат процессора, пока не очень-то удается.

Что ж, очередная порция электронов принесена на алтарь внутри процессора моего компьютера, очередная роща деревьев вырублена, чтобы напечатать результат в журнале, а впереди еще столько непознанного. Текстуры, освещение, спецэффекты — и это только видимая сторона, причем только для отображения голых стен уровней, даже не покрытых пока текстурами. Но, напомню, настоящий мужчина просто обязан знать, что именно выталкивает пулю из ствола его шотгана, и быть готовым к трудностям.

*(Продолжение следует.)*

Иллюстрации Дениса Гусакова.

зультатом является BSP-дерево, позволяющее быстро и эффективно решать проблемы перебора полигонов в правильном порядке (с сортировкой по дальности от интересующей нас точки) и многие другие.

**Concave (невыпуклый)** — полигон, для которого можно найти такую грань, относительно которой он не весь лежит по одну сторону. К примеру, звезда или буква "Г" не выпуклы.

**Convex (выпуклый)** — полигон, целиком лежащий по одну сторону от каждой своей грани, например прямоугольник.

**CSG (Constructive Solid Geometry)** — метод построения мира из отдельных примитивов с помощью операций булевой алгебры. Чаще всего в играх набор операций ограничивается объединением.

**PHS (потенциально слышимое множество)** — набор "подозрительных" мест на уровне, из которых игрок будет слышать звуки, находясь в заданной точке. Все происходящее не в PHS, как правило, можно вообще не передавать от сервера к клиенту.

**PVS (потенциально видимое множество)** — набор мест на уровне, которые игрок в принципе может видеть из текущей точки.

**S-буфер (S-buffer)** — столбцовый буфер, применяемый в играх для того, чтобы не отображать повторно один и тот же столбец на экране; используется совместно с каким-нибудь методом сортировки, чтобы первыми отображались самые ближние стены.

**Z-буфер (Z-buffer)** — универсальный и широко распространенный метод для поточечной сортировки по расстоянию, его использование позволяет, независимо от порядка отрисовки отдельных полигонов, получить на экране точную картину.

*(Продолжение следует.)*

Господин **ПЭЖЭ**

# ВРЕМЯ МЕНЯТЬ ШИНЫ

**Кадры за стеклом внезапно стали дергаться и стремительно падать. Драйвер невнятно выругался и, забыв о парковке, поспешно выключил акселератор, добившись полного останова машины.**
**— Охлаждение, диск или кривой драйвер? — гадал я, нехотя вылезая из-за руля. В этот раз подвела шина.**

Николай РАДОВСКИЙ



Рассказывая о материнских платах, невозможно обойти вниманием системную шину. Что это такое, для чего, куда катится? Что скрывает аббревиатура FSB? Впрочем, обо всем по порядку...

Системная шина — это канал, связывающий центральный процессор с памятью и периферийными устройствами. По ней ЦП получает все данные и команды из ОЗУ и через нее же общается с периферией. Тактовая частота системной шины является опорной для остальных компонентов ПК (чаще всего, именно на ее основе формируются частоты PCI и памяти).

### MY NAME IS BUS, SYSTEM BUS

Системная шина старых PC (построенных на базе 80486 SX/DX и более ранних процессоров) работала на одной тактовой частоте с ядром центрального процессора, а ее пропускная способность ограничивалась лишь возможностями ЦП. Это решение было логичным и эффективным (поскольку не возникало проблем с недостатком пропускной способности системной шины). Однако производительность центральных процессоров росла гораздо быстрее, чем скорость ОЗУ и периферии. Легендарный DX50 стал последним процессором серии 80486, живущим с системной шиной на одной тактовой частоте. Производство материнских плат, поддерживающих бОльшие скорости системной шины, оказалось непростой задачей. Так появился 80486DX2/66, работающий на 33-мегагерцовой системной шине, но оснащенный внутренним удвоителем частоты, позволяющим ядру ЦП работать на скорости 66 МГц.

Опыт удался: почти все следующие X86-совместимые процессоры работали быстрее, чем системная шина, умножая ее частоту на некоторый коэффициент. Однако повышать частоту ЦП без изменения скорости системной шины сколь угодно долго нельзя: ядро процессора начинает простаивать в ожидании данных. Поэтому все лишенные кэша второго уровня (сглаживающего разницу в производительности компонентов системы) процессоры Intel, за исключением разве что дешевых Celeron, работали не более чем на утроенной частоте системной шины.

В 1995 году корпорация Intel выпустила Pentium Pro — первый процессор шестого поколения. Слегка модифицированное ядро этих ЦП используется сегодня во всех процессорах Intel. Одной из уникальных черт Pentium Pro была архитектура двойной независимой шины. Ее суть — в выделении отдельной шины, связывающей ЦП с кэшем второго уровня и названной Back Side Bus. Системную шину с тех пор также называют Front Side Bus, или, сокращенно, FSB.

Однако вернемся к наши процессорам... Первые Pentium II, облагороженные 512 Кбайтами быстродействующего кэша, работали на 66 МГц FSB вплоть до частоты 333 (5X66) МГц. Затем в Intel сочли нужным ускорить системную шину на 50% (до 100 МГц), выпустив процессор Pentium II 350 (3.5X100) и чипсет 440BX для него, попутно введя стандарт PC100 (требования к модулям SDRAM для работы на 100 МГц). Неизбежность перехода на новую шину не вызывала тогда сомнений: выпуск Pentium II для 66 МГц FSB быстро сворачивался, а Celeron оставался темной лошадкой.

Теперь взглянем на день нынешний. Pentium III уже давно перешагнули рубеж пятикратной частоты системной шины (с момента выпуска Pentium III 500 прошло уже больше года). Тем не менее Intel поставляет 600- и даже 700-мегагерцовые версии этого процессора все для той же 100 МГц FSB. Не пора ли задуматься об ускорении системной шины? Тем более что первые процессоры для 133 МГц FSB (Pentium III 533B и 600B) были выпущены еще в сентябре прошлого года. Детальное описание вскрытия новых чипсетов и изучение эффективности ускоренной шины вы найдете на следующих листах нержавеющего цеха. Пока же обсудим другую нашумевшую технологию.

### КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Не каждый аксакал вспомнит начало “маленькой железной революции” (см. .EXE #9’97, наивные, в то время мы действительно считали этот процесс карманным). Именно тогда наши читатели узнали еще одно слово из трех букв — AGP.

Фактически, новая шина была разработана с одной целью: избавить старушку PCI от трафика прожорливых 3D-ускорителей. Кроме увеличенной по сравнению с PCI пропускной способности (AGP работает на вдвое большей тактовой частоте) новая шина дарила видеоадаптеру целый букет средств, позволяющих хранить часть данных (прежде всего текстур) в системном ОЗУ. Предполагалось, что эти меры приведут к существенной экономии памяти (а значит, и цены) 3D-ускорителей. Сейчас можно утверждать, что широкого распространения AGP-текстурирование так и не получило. Стремительное развитие 3D-акселераторов вкупе с не менее быстрым падением цен на память лишили смысла хранение текстур в системном ОЗУ. В итоге, большинство ускорителей несет на борту гораздо больше памяти, чем требуется современным играм. К примеру, сейчас довольно трудно найти игру, реально загружающую хотя бы 16 Мбайт видеоОЗУ, однако практически все новые ускорители комплектуются 32 Мбайтами RAM.

Первый поддерживающий AGP чип-

сет (Intel 440LX) увидел свет 25 августа 1997 года. Помимо AGP-текстурирования он поддерживал несколько новых (отсутствующих в PCI) ускоренных режимов передачи данных: конвейеризацию запросов, адресацию по боковой шине и небезызвестный 2X. Этот протокол позволяет удвоить пропускную способность шины, пересылая данные на обоих фронтах тактового сигнала. Заметим, что на момент выпуска 440LX этот режим был практически бесполезен. Чипсет официально поддерживал лишь 66 МГц SDRAM, а пиковая пропускная способность этого типа ОЗУ (528 Мбайт в секунду) равна максимальной скорости AGP 2X. При этом следует учесть, что минимум половину полосы пропускания ОЗУ пожирает центральный процессор. То есть на результаты синтетических тестов, вращающих несколько треугольников с огромной текстурой, 2X еще мог оказать какое-либо влияние, но в реальных приложениях этот режим оставался бесполезен. Позже, с выходом 440BX, поддерживающего 100 МГц SDRAM (пиковая пропускная способность этого типа памяти — 800 Мбайт в секунду), использование 2X приобрело некоторый смысл. Однако дефицит игр с AGP-текстурированием не позволил этому режиму продемонстрировать свою эффективность. Стоит также отметить, что 2X диктует повышенные требования к материнским платам и видеоадаптерам: именно этот режим чаще всего виноват в нестабильной работе AGP на завышенных тактовых частотах.

### Четвертая скорость AGP

Однако даже внушительная пропускная способность AGP 2X не идет ни в какое сравнение со скоростью видео-ОЗУ современных 3D-акселераторов. Так, 166 МГц SDRAM (установленная на Voodoo 3 3000 и ускорителях с GeForce 256) способна отгружать информацию со скоростью до 2,6 Гбайт (!) в секунду. Безусловно, далеко не вся эта пропускная способность используется для считывания текстур, однако разрыв между скоростями локальной памяти ускорителя и AGP остается огромным. Для сокращения этой разницы разработан режим 4X. Его суть очевидна из названия: двукратное увеличение пропускной способности 2X. Таким образом, пиковая скорость прокачки данных по AGP возросла до 1056 Мбайт/с.

Для работы нового протокола его должны поддерживать как видеоадаптер, так и чипсет материнской платы. Большинство современных 3D-чипов (TNT2, G400, GeForce) поддерживают 4X, однако отнюдь не все платы на их основе совместимы с этим режимом. Так, во избежание проблем совместимости, он аппаратно отключен у большинства ускорителей на TNT2 и G400. Но дружный с AGP 4X ускоритель найти куда проще, чем поддерживающую этот протокол материнскую плату. На момент написания этих строк был доступен лишь один совместимый с 4X набор микросхем системной логики — Intel 820. Этот дефицит неслучаен. Дело в том, что i820 стал первым чипсетом, ориентированным на RDRAM (новый быстродействующий тип ОЗУ). Напомню, что пиковая пропускная способность этой памяти составляет 1600 Мбайт/с, то есть вдвое выше, чем у классической PC100 SDRAM.

Итак, в режиме 4X шина AGP может передавать данные быстрее, чем обыкновенная SDRAM способна их поставлять. При этом не стоит забывать, что львиную долю полосы пропускания ОЗУ в реальных приложениях отъедает центральный процессор. Поэтому актуальность 4X в системах с SDRAM вызывает большие сомнения. Ниже мы вернемся к их практическому подтверждению.

Кроме 4X последний чипсет Intel поддерживает Fast Writes — еще один новый режим передачи данных по AGP. Напомним, что режимы 2X и 4X работают только при передаче данных, инициированной самим видеоадаптером. Иными словами, 3D-ускоритель может воспользоваться 2X/4X для закачки информации (например текстур или вершин треугольников) из системного ОЗУ, однако центральный процессор способен передать ему данные лишь со скоростью 1X (не более 264 Мбайт/с). Для того чтобы поделиться информацией с бОльшей скоростью, ЦП приходится сначала пересылать ее в системное ОЗУ, откуда акселератор сможет самостоятельно ее забрать в режимах 2X/4X.

Режим Fast Writes позволяет центральному процессору передавать данные 3D-ускорителю со скоростью 4X напрямую (минуя запись в системное ОЗУ), снижая тем самым нагрузку на системную память. Необходимо отметить, что GeForce 256 пока остается единственным 3D-чипом, поддерживающим Fast Writes.

# ПОСТОРОННИМ ВХ...

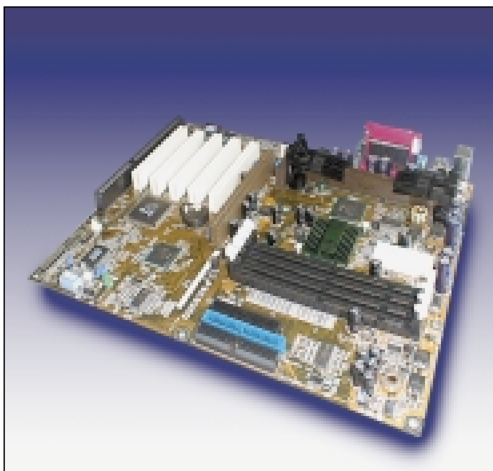
**Мы долго ждали его. Именно он должен прийти на смену ветерану 440ВХ. Только в такие флаконы разливается коктейль из острых технологий: RDRAM, 133 МГц FSB, AGP 4X и Ultra ATA/66. Впрочем, некоторые предпочитают саке...**

Николай РАДОВСКИЙ

Речь пойдет об i820 — последнем чипсете от Intel. От предшественника 440BX он отличается новой хабовой архитектурой, а также поддержкой RDRAM, 133-мегагерцовой системной шины, AGP 4X и Ultra ATA/66. Правда, некоторых возможностей 440BX новый чипсет лишен: в жертву принесены поддержка 66-мегагерцовой системной шины (а следовательно, и совместимость с Celeron) и арбитр устаревающей ISA. Рассмотрим некоторые из особенностей i820 подробнее.

### ХАБЫ СМЕНЯЮТ МОСТЫ

Хабовая архитектура впервые была обкатана на чипсте i810. Предшествующие ему наборы микросхем Intel состояли из двух чипов (так называемых мостов): северного и южного. В северный мост были интегрированы следующие устройства: арбитр системной шины, контроллер ОЗУ, а также арбитры шин AGP и PCI. Южный мост содержал контроллер IDE, арбитр шины ISA, часы реального времени, а также контроллеры прямого доступа к памяти (DMA) и прерываний. Данными мосты обменивались по шине PCI (фактически, южный мост был обыкновенным PCI-устройством). Такая схема увеличивала загрузку PCI и сдерживала развитие новых высокоскоростных шин (например IEEE 1394).



Суть хабовой архитектуры — в переносе арбитра PCI с серверного моста (теперь он называется MCH, Memory Controller Hub) на южный (его новое имя — ICH, или I/O Controller Hub) и соединении этих компонентов специальной высокоскоростной шиной (ее пропускная способность — 266 Мбайт/с — вдвое превышает возможности PCI). Кроме того, к чипсету добавлен третий компонент — FWH (FirmWare Hub). Эта схема содержит 4 Мбит EEPROM (электрически стираемое ПЗУ), в которой хранится BIOS материнской платы. Кроме того, в FWH встроен генератор случайных чисел, полезный для улучшения криптозащиты данных.

### ЧТО-ТО С ПАМЯТЬЮ RAMBUS СТАЛО

Intel 820, в отличие от BX, поддерживает RDRAM (Direct Rambus DRAM). Этот тип ОЗУ обеспечивает вдвое большую пропускную способность, чем стандартная PC100 SDRAM. Вместе с тем RDRAM отличается большей латентностью (временем ожидания данных при доступе к памяти). Иными словами, значительные объемы информации RDRAM пересылает куда быстрее, чем SDRAM, однако при считывании из памяти лишь нескольких байт детище Rambus будет отставать от предшественника (латентность в этом случае имеет большее значение, чем пропускная способность). Заметим, что в играх и офисных приложениях необходимость обмена с ОЗУ внушительными кусками данных возникает относительно редко (обычно обращения к памяти случаются при отсутствии нужной информации в кэше ЦП). С другой стороны, новая память пока фантастически дорога: на момент написания этих строк 128-мегабайтный RIMM (модуль RDRAM) стоил около $750. Вполне естественно, что желающих выкладывать такие деньги за ОЗУ нашлось немного.

К сожалению, i820 напрямую не поддерживает отличные от RDRAM типы памяти. Сказанное выше относится и к распространенной сейчас SDRAM. Однако многие платы на этом чипсете (в том числе и попавшая к нам P3C-2000) оснащены слотами для DIMM. Дело в том, что корпорация Intel, осознав невысокую популярность RDRAM, выпустила микросхему 82805AA, называемую также MTH (Memory Translator Hub). Этот чип преобразовывает обращения к RDRAM в соответствующие запросы SDRAM. К сожалению, операция эта отнюдь не бесплатна. Оба типа ОЗУ подключаются к существенно разным шинам и преобразование одних запросов в другие неизбежно приводит к дополнительным задержкам. В этом тестировании мы попытались проверить эффективность новых технологий (133-мегагерцовая системная шина, AGP 4X) и оценить последний набор микросхем системной логики.

### КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

В систему с тестируемой материнской платой устанавливались процессор Pentium III 600B (133 МГц X 4.5), 128 Мбайт 7-нс PC133 памяти SDRAM, AGP-видеоадаптер Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro и жесткий диск IBM DPTA-371360. Для сравнения мы приводим результаты тестов платы Asus P3B-F (чипсет Intel 440BX) с процессором Pentium III 600 (100 МГц X 6).

Измерения проводились на английской версии Windows 98 с установленным DirectX 7. Перед прогоном игровых тестов отключалась

синхронизация с VSync и устанавливалась минимальная кадровая частота монитора (60 Гц). Все игровые тесты проводились в разрешении 800x600 High Color. Пропускная способность ОЗУ измерялась с помощью теста CPU/Memory Bandwidth пакета SiSoft Sandra 99. Все параметры в CMOS Setup плат инициализировались значениями по умолчанию (Setup defaults).

### ASUS P3C-2000

| | |
|---|---|
| **Формат платы** | ATX |
| **Чипсет** | Intel 820 |
| **Разъем процессора** | Slot1 |
| **Количество слотов расширения ОЗУ** | 4 DIMM |
| **Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR)** | 1/5/1/1 |
| **Тактовые частоты системной шины** (МГц) 100, 103, 105, 107, 109, 112, 114, 116, 118, 120, 122, 125, 128, 130, 132, 133, 138, 142, 146, 150, 153, 156, 159, 162, 165, 168, 171, 174, 177, 180 | |
| **Поддержка Suspend-to-Ram** | есть |
| **Поддержка Ultra DMA/66** | есть |
| **Производитель BIOS** | AWARD |
| **Версия BIOS** | 1007 |
| **Цена** | $180 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**

**3.5**

Плата комплектуется двумя IDE-шлейфами (80-жильным для устройств Ultra ATA/66 и обыкновенным 40-жильным), шлейфом для дисковода, подробным (но, к сожалению, составленном только на английском) руководством пользователя и CD с драйверами.

Итак, Asus P3C-2000 стала первой материнской платой на чипсете Intel 820, попавшей в нашу лабораторию. При первом же осмотре пациента мы обратили внимание на необычную конструкцию разъема AGP: он был значительно длиннее стандартных слотов и имел дополнительные контакты. Так мы познакомились с AGP Pro...

Этот формат слота был специально разработан для профессиональных 3D-ускорителей, зачастую потребляющих куда больше энергии, чем игровые акселераторы. От “непрофессионального” предка AGP Pro отличается только дополнительными цепями питания, позволяющими видеоадаптеру потреблять вчетверо больше энергии (до 110 Ватт). Никаких других различий между этими форматами слотов нет. Разъем AGP Pro совместим с любыми ускорителями для AGP. Обратное неверно: акселераторы для AGP Pro, когда таковые появятся (мы пока не слышали ни об одном), должны жить только в соответствующем слоте.

На P3C-2000 присутствует еще один модный коннектор — слот AMR (Audio/Modem Riser). Этот разъем предназначен для установки недорогих программных модемов и звуковых плат. Фактически, такие платы оснащены только схемами ЦАП и АЦП и ответственны лишь за преобразование цифрового сигнала в аналоговый и обратно. Обработка цифрового сигнала (микширование потоков звука, волновой синтез, модуляция/демодуляция) возлагается на центральный процессор. Мы допускаем, что некоторые пользователи офисных PC могут пойти на подобный компромисс, однако серьезный игрок едва ли будет рад примитивной звуковой плате, поедающей к тому же циклы ЦП.

Поскольку i820 лишен арбитра ISA, для поддержки стремительно стареющей шины Asus пришлось установить на P3C-2000 отдельную микросхему моста PCI-ISA. Выпускаются также модификации этой платы с четырьмя слотами PCI и двумя ISA.

P3C-2000, подобно протестированной нами в ноябрьском номере P3B-F, позволяет настраивать частоту системной шины как с помощью расположенного на плате блока переключателей, так и программно (через CMOS Setup). Настройка коэффициента умножения частоты FSB как неактуальная функция (практически во всех новых ЦП Intel этот множитель строго фиксирован) доступна только программно. Интерфейс CMOS Setup этой платы также заимствован у P3B-F: для навигации в бело-голубых меню и изменения параметров достаточно клавиш-стрелок, Enter и Esc.

Настройками P3C-2000 не обделена: Setup позволяет изменять почти все мыслимые параметры, в том числе распределять аппаратные прерывания (IRQ) по слотам PCI (функция, очень полезная при разрешении конфликтов плат расширения) и увеличивать напряжение питания ядра ЦП с шагом 0,05 В (реверанс адептам разгона). Выжать из процессора несколько дополнительных мегагерц помогут также расположенные на плате перемычки, позволяющие увеличить напряжение, подаваемое на шину памяти, AGP, PCI, а также на чипы MCH и MTH. Отметим также довольно широкий выбор частот системной шины. К сожалению, не все эти значения реально достижимы: на частотах FSB выше 162 МГц плата попросту отказывалась включаться (скорее всего, виноват в этом капризно относящийся к разгону MTH).

Измерения пропускной способности ОЗУ (мы использовали тест CPU/Memory bandwidth из утилиты SiSoft Sandra 99) показали, что старик BX обменивается с SDRAM данными примерно на 20% быстрее, чем комплект i820 + MTH. Стоит отметить, что P3C-2000, в отличие от большинства других материнских плат на базе i820, позволяет вручную (через CMOS Setup) задавать длительности циклов ожиданий (CAS latency, RAS to CAS delay, RAS precharge time) при доступе к ОЗУ. Без этих настроек плата продемонстрировала бы еще более плачевные результаты.

Нерасторопность взаимодействия с ОЗУ не замедлила сказаться на результатах остальных тестов Asus P3C-2000. Несмотря на поддержку AGP 4X и Fast Writes, плата отставала от предшественника P3B-F практически во всех тестах 3D-производительности. Пожалуй, единственным исключением был синтетический тест полигональной пропускной способности 3D-ускорителя (High Polygon Count) из пакета 3DMark2000. В нем P3C-2000 оторвался на незначительные 4%, причем запрет Fast Writes (режим AGP 4X оставался включенным) вернул P3B-F лидерство. В реальных 3D-играх запрещение 4X вообще никак не сказывалось на fps.

Может быть, поддержка Ultra ATA/66 поможет P3C-2000 значительно оторваться от предшественника хотя бы при активной работе с винчестером? Чтобы изучить эффективность модного протокола, мы подключили к плате один из самых быстрых на сегодня жестких дисков с интерфейсом IDE (IBM DPTA371360) и провели серию замеров производительности дисковой подсистемы. Эффект от включения Ultra ATA/66 был заметен лишь в тесте ZD High-End Disk WinMark, рост результатов которого составил ничтожные 3%. Заметим, что столь малая разница укладывается в погрешность измерений, поскольку даже небольшая фрагментация диска влияет на результат этого теста значительно сильнее. Допускаем, что после появления IDE-винчестеров, считывающих с диска более 33 Мбайт/с, режим Ultra ATA/66 станет действительно полезным. Но для того чтобы получить совместимый с этим протоколом контроллер, вовсе не обязательно менять материнскую плату. Достаточно купить недорогой ($25-30) Ultra ATA/66-совместимый IDE-контроллер для шины PCI (например Abit HotRod или Promise Ultra66).

Итак, основной проблемой пары i820 + MTH остается относительно невысокая скорость работы с ОЗУ. К сожалению, проблемы с памятью у P3C-2000 не исчерпываются скромной производительностью. Дело в том, что официально MTH поддерживает лишь два модуля DIMM, работающих на частоте 100 МГц вне зависимости от частоты FSB (фактически сводя на нет все преимущества системной шины 133 МГц). Инженеры Asus постарались обойти эти ограничения. Теоретически, P3C-2000 позволяет использовать все четыре слота DIMM одновременно, однако для этого придется соблюсти ряд изощренных требований (все модули в этом случае должны быть однобанковыми, причем их объем должен отвечать неравенству DIMM1>=-DIMM3>=DIMM2>=DIMM4). На самом деле, вам едва ли удастся уговорить эту плату опознать больше



двух DIMM. Более того, мы наслышаны о проблемах при установке в P3C-2000 даже двух модулей SDRAM (каждый из них опознавался платой по отдельности, однако заставить их жить совместно не удалось). Так что хорошими возможностями расширения памяти P3C-2000 гордиться, увы, не может.

Как уже отмечалось выше, i820 официально поддерживает работу SDRAM только на частоте 100 МГц (в Intel долго не признавали стандарт PC133, предпочитая RDRAM). Фактически, MTH вычисляет частоту SDRAM, умножая частоту системной шины на один из двух коэффициентов: 1 (для 100 МГц FSB) и 3/4 (для 133 МГц FSB). В принципе, CMOS Setup этой платы позволяет выбрать любой из коэффициентов при условии, что частота FSB не превышает 132 мегагерца (для более высоких частот множитель 3/4 выбирается автоматически). К сожалению, чип MTH очень болезненно относится к разгону, отказываясь работать всякий раз, когда частота SDRAM превышает 122 МГц. Поэтому назвать P3C-2000 мечтой оверклокера мы не можем. Качественные платы на BX (например Asus P3B-F или Abit BX6 rev. 2.0) гарантируют более высокую производительность, суля никак не худшие возможности разгона.

Стоит также отметить проблемы совместимости ранних экземпляров P3C-2000 с видеоадаптерами на базе GeForce 256. Asus исправил этот недостаток во всех платах, выпущенных позднее января этого года.

Итог. На наш взгляд, при проектировании P3C-2000 инженеры Asus постарались выжать максимум из последнего чипсета Intel. К сожалению, им так и не удалось побороть медлительность связки i820 + MTH. Если вам абсолютно необходима материнская плата с официальной поддержкой 133-мегагерцовой системной шины — внесите P3C-2000 в список кандидатов. В противном случае — стоит предпочесть решение на старом добром BX.

## CHAINTECH 6ATA2

**Формат платы** ATX
**Чипсет** VIA Apollo Pro133
**Разъем процессора** Slot1
**Количество слотов расширения ОЗУ** 3 DIMM
**Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR)** 1/4/2/1
**Тактовые частоты системной шины** (МГц) 66, 75, 83, 100—152 с шагом 1 МГц
**Поддержка Suspend-to-Ram** нет
**Поддержка Ultra DMA/66** есть
**Производитель BIOS** AWARD
**Версия BIOS** 10/19/99
**Цена** $85
**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**
**3.5**

Дабы не ограничиваться чипсетами Intel, мы решили протестировать плату, построенную на наборе микросхем VIA Apollo Pro133. В отличие от 440BX, этот чипсет официально поддерживает работу системной шины на частоте 133 МГц (иными словами, Apollo Pro133 умеет тактировать AGP, умножая частоту FSB не только на 1 и 2/3, но и на 1/2). Кроме того, встроенный в чипсет VIA контроллер IDE совместим с протоколом Ultra ATA/66. Стоит отметить, что Apollo Pro133 не поддерживает AGP 4X, однако VIA выпускает совместимый с этим протоколом набор микросхем Apollo Pro133A (к сожалению, мы не успели получить на тестирование плату на этом чипсете).

Напомним, что в ноябрьском номере .EXE мы уже препарировали одну плату на Apollo Pro133 (пациента звали Iwill VD133). Тогда вскрытие выявило ряд проблем совместимости и крайне низкую производительность испытуемого. Пытаясь обнаружить источник этих проблем (неудачный дизайн платы Iwill или сам чипсет), мы решили исследовать еще одну плату на Apollo Pro133. Так залитый припоем разделочный стол тестлаба Game.EXE познакомился с новой жертвой — Chaintech 6ATA2.

Кроме самой платы в коробке находились Ultra ATA/66-совместимый шлейф для IDE-устройств, шлейф для дисковода, составленное на языке Шекспира руководство пользователя и CD с драйверами и утилитами. Отметим достойную комплектацию столь недорогой платы: 6ATA2 оснащена не только слотом AMR, но и аудиокодеком, играющим роль простенького синтезатора звука. Такое решение едва ли можно считать серьезной альтернативой звуковой плате, поскольку вся цифровая обработка звук взваливается на центральный процессор. Впрочем, послужить временной заменой “саундбластеру” этот интегрированный кодек вполне способен. Мы запретили встроенную аудиоподсистему во время тестов, чтобы не отвлекать ЦП дополнительными расчетами.

Не без удовольствия отметим, что никаких проблем с установкой и настройкой платы у нас не возникло. Базовая частота системной шины (66, 100 или 133 МГц) задается у 6ATA2 перемычками, а опция SeePU в CMOS Setup позволяет увеличить выставленное джамперами значение. Хотелось бы особо отметить широчайший выбор настроек скорости системной шины: в диапазоне 100—152 МГц частоту FSB можно изменять с шагом 1 МГц. Любители ускорения процессоров до первой космической скорости, безусловно, оценят возможность выбить из камня несколько дополнительных мегагерц. Также к их услугам в Setup предусмотрена опция повышения напряжения ядра ЦП на 0,1 и 0,2 В. Кроме того, плата обучена асинхронно тактировать FSB и шину памяти (последняя может работать на частоте системной шины, на 33 МГц быстрее или настолько же медленнее ее). Выбор частоты памяти осуществляется через CMOS Setup.

К сожалению, результаты тестов этой платы нас разочаровали. Прежде всего удивила крайне низкая скорость работы с памятью: в тесте пропускной способности ОЗУ 6ATA2 отстала от P3B-F почти вдвое (причем память платы Chaintech жила на частоте 133 МГц, в то время как ОЗУ детища Asus трудилось на стандартных для 440BX 100 МГц). В 3D-тестах 6ATA также не порадовала высокой производительностью, отставая в играх от P3B-F на 12—15%.

Итог. Chaintech 6ATA2 — недорогая плата с широкими возможностями, но посредственной производительностью. Вполне возможно, что новые версии BIOS смогут исправить этот недостаток, однако пока платы на базе 440BX, на наш взгляд, остаются оптимальным решением.

**СПАСИБО!**

Искренне благодарим фирмы, предоставившие материнские платы для тестирования:

**Концерн “Белый Ветер-ДВМ”**
www.whitewind-dvm.com
**ASBM**
www.asbis.com

Отдельная благодарность фирме “Формоза” (234-2165), предоставившей процессор Pentium III 600, и Восточно-европейскому представительству Creative Labs. (www.creative.ru), предоставившему 3D-ускоритель Creative Annihilator Pro.

| | Asus P3C-2000 | Chaintech 6ATA2 | Asus P3B-F |
|---|---|---|---|
| **CPUmark 99** | 43,9 | 42,8 | 44,6 |
| **CPU/Memory bandwidth** | 251 | 161 | 301 |
| **Quake3 demo001** | 87,2 | 77,6 | 91 |
| **Expendable** | 57,2 | 52,5 | 60,2 |

GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

# ЛУЧШАЯ ЖЕЛЕЗКА-99

## ИТОГИ ГОДА ПО ВЕРСИИ "ИГРОВОГО ЖЕЛЕЗА"

**В пику дружественному журналу Game.EXE, устроившему в этом году настоящую вакханалию с награждениями (вы только посмотрите на них — там и "Лучшие движки", и "Новаторские игры", и "Ушедшие на отдых Копполы"!), мы, строгое и даже немножко консервативное издание "Игровое железо", решили не то что не увеличить число номинаций, а и вовсе — ограничиться всего одной, но самой что ни на есть правильной. "Лучшая железка". Встречайте победителей!**

### 1-Е МЕСТО: ПРОЦЕССОР AMD ATHLON 600

Битва между процессорами AMD и Intel скрежещет по железным страницам .EXE уже не первый год. Однако до ноября-99 результаты наших обзоров ЦП всегда сводились к рецепту: "если средства позволяют — выбирайте процессоры Intel, а если желаете сэкономить — обратите внимание на продукцию AMD".

K6 были мощными процессорами, составляющими серьезную конкуренцию Pentium II во многих приложениях, но только не в играх. Причина — слабый математический сопроцессор, захлебывающийся в расчетах 3D-графики. Нельзя сказать, что корпорация AMD игнорировала требования игроков. К примеру, в 1997 году были выпущены процессоры K6-2, в систему команд которых были добавлены инструкции 3DNow!. Хорошо оптимизированные под 3DNow! игры бегали на K6-2 не медленнее, чем на Pentium II с аналогичной тактовой частотой. К сожалению, разработчики редко напрягали себя трудоемкой оптимизацией кода под специфичный набор инструкций. В результате, большинство игр чувствовали себя на процессорах Intel гораздо лучше, чем на K6-2.

Наивно полагать, что инженеры AMD сидели сложа руки, смиренно наблюдая за увяданием платформы Socket 7. В недрах компании вызревал процессор нового поколения, получивший кодовое имя K7. Изредка




просачивающиеся в Интернет слухи о характеристиках этого ЦП внушали оптимизм: камень потенциально мог

составить серьезную конкуренцию самым быстрым процессорам Intel.

Athlon (официальное название K7) действительно не обманул ожиданий. Процессор имеет целый ряд архитектурных преимуществ перед Pentium III. Так, Athlon может параллельно исполнять по три целочисленные инструкции, а рекорд процессоров Intel — две команды за такт. Кроме того, флагман AMD отличается от Pentium III вчетверо большим объемом кэша первого уровня, более совершенным декодером инструкций и умением точнее предсказывать результаты условных переходов. Наконец, Athlon стал первым процессором AMD, оснащенным полностью конвейеризованным математическим сопроцессором, способным к тому же исполнять по две операции с плавающей точкой за такт (рекорд сопроцессора Pentium III — одна команда за такт).

Неудивительно, что появившиеся осенью прошлого года в массовой продаже 500-, 550- и 600-мегагерцовые



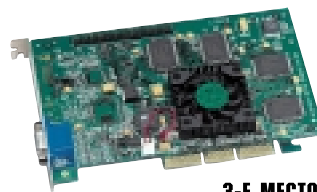

версии этого процессора значительно опережали работающие на аналогичных частотах Pentium III. Более того, Pentium III 600 (самый мощный на тот момент процессор Intel) зачастую отставал даже от Athlon 550. Никогда прежде процессоры AMD не обладали столь весомым преимуществом. Заслуженная победа!

**2-Е МЕСТО:**
**ПРОЦЕССОР INTEL PENTIUM III 600E**

Процессоры Pentium III с ядром Coppermine стали ответом Intel на успешный дебют Athlon. От "обычных" (ядро Katmai) Pentium III эти ЦП (их можно узнать по индексу "E") отличаются новой, уменьшенной с 0,25 до 0,18 мкм, технологией производства, позволившей разместить 256 Кбайт кэша второго уровня на одном кристалле с ядром. Таким образом, Pentium III 600E оснащен вдвое меньшим L2-кэшем, чем "простой" Pentium III 600. Тем не менее новый процессор значительно опередил предшественника во всех наших тестах. Причин тому несколько.

Во-первых, объединение ядра ЦП и L2-кэша позволило вдвое увеличить частоту последнего. Во-вторых, разрядность шины данных кэша второго уровня увеличена с 64 до 256 бит. Также улучшения были внесены в логическую организацию L2-кэша. Наконец, ЦП приобрел несколько дополнительных буферов, позволяющих снизить простои при обращениях к системной шине.

Все эти усовершенствования позволили Pentium III 600E вплотную приблизиться к Athlon 600: в большинстве наших тестов процессор Intel отставал на незначительные 1—3%.



**3-Е МЕСТО:**
**3D-УСКОРИТЕЛЬ CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE 256 ANNIHILATOR PRO**

Признаемся, нас очень трудно впечатлить новым 3D-ускорителем. Однако корпорации Creative Labs и ее монструозному Annihilator Pro это удалось! Плата оснащена не только флагманом кап. индустрии GeForce 256, но и DDR SGRAM — свежайшим типом ОЗУ со сверхзвуковой пропускной способностью 4,8 Гбайта (!) в секунду. Результат: Quake 3 при 60 fps в 1024x768 True Color, о необходимости которых так долго твердили железные скрижали Game.EXE.

**Николай РАДОВСКИЙ**

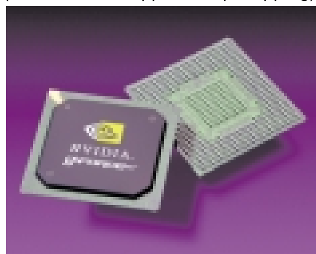
# ЛУЧШАЯ ТЕХНОЛОГИЯ-99

***...Впрочем, потом мы чуть-чуть подумали и решили... ввести еше одну номинацию — "Лучшая технология". Не возражаете? Отлично! Полагаем, наш выбор вас не разочарует.***

**1-Е МЕСТО:**
**NVIDIA GEFORCE 256**

Несмотря на то что прошлогодний (1999 г.) урожай 3D-чипов ну никак нельзя назвать скудным, истинно новых технологий появилось совсем немного. Большинство выпущенных чипов были лишь слегка улучшенными версиями аж позапрошлогодних достижений.

Вспоминаются разве что наложение рельефа методом карт среды (Environment Mapped Bump Mapping)



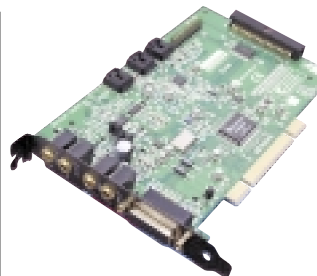

от Matrox и, безусловно, поддержка аппаратных расчетов трансформаций и освещения (T&L), впервые реализованная в чипе GeForce 256. Не зря корпорация nVidia называет эти чипы не 3D-акселераторами, а — GPU (Graphics Processing Unit): в отличие от конкурентов, GeForce 256 умеет не только измельчать треугольники на пиксели, но и отбирать у центрального процессора львиную долю связанных с 3D-графикой вычислений. GPU позволяет разработчикам игр начинять свои детища совсем уж неприличным числом полигонов на квадратный пиксель в секунду. Нам, игрокам, остается лишь дождаться новых декалитров концентрированной фотореалистичной КРОВИЩИ.

К сожалению, воочию убедиться в преимуществах аппаратного расчета T&L пока позволяют лишь технологические "демки" nVidia. Игр, которые знакомы с возможностями GPU, почти нет, поэтому чип используется лишь как банальная, хотя и очень быстрая, полигонодробилка. (Впрочем, множество находящихся сейчас в разработке проектов создаются в расчете на геометрические сопроцессоры.)

Безусловно, светлое завтра 3D-графики за аппаратными ускорителями T&L. Создав GeForce 256, корпорация nVidia открыла новый этап развития игровых 3D-акселераторов.

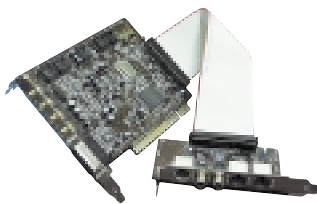
**2-3 МЕСТА:**
**AUREAL VORTEX 2 И CREATIVE EMU10K1**

Прошедший год знаменателен если не появлением 3D-звука на PC, то, по крайней мере, его широким рас-



пространением. Да, претендующие на трехмерность звуковые платы существуют довольно давно, однако действительно мощные и, что не менее важно, доступные по цене ускорители появились лишь в конце 98 — начале 99 гг. Зовут героев Creative Sound Blaster Live! и Diamond Monster Sound MX300.

Первый построен на разработанном компанией E-mu (подразделение Creative Labs.) чипе EMU10K1,



второй — на чипе Vortex 2 (AU8830), детище независимой корпорации Aureal. Стоит отметить разницу уже в подходе к проектированию этих аудиопроцессоров. Инженеры E-mu создали универсальный DSP (цифровой сигнальный процессор), способный выполнять практически любые функции (лишь бы хватало вычислительной мощности). Мастера Aureal, напротив, разработали узкоспециализированный чип, выполняющий только заложенные в него функции, зато максимально эффективно.

В отличие от предшественников, оба процессора умеют не просто позиционировать источники звука в пространстве, но и учитывают свойства помещения ("локейшена"), в котором находится источник звука (к примеру, bigbademon, исполняющий плач Ярославны) и слушатель (то есть вы, простой морпех Пыриков-Волынин, вынужденный этой арией наслаждаться). Разница лишь в подходах к решению этой проблемы.

Чип Vortex 2 славен прежде всего полноценной поддержкой A3D 2.0 — фирменного API Aureal. Драйвер A3D 2.0 честно вычисляет распространение звуковых волн на основе полученных от игры данных о геометрии помещения и акустических свойств его стен. EMU10K1 дебютировал с EAX (Environmental Audio Extensions) — открытым расширением DirectSound3D. В отличие от A3D 2.0, EAX не связывается с громоздкими расчетами путей распространения звуковых волн, позволяя программистам напрямую управлять параметрами реверберации. Каждый из этих подходов имеет свои достоинства и недостатки, однако мы не будем углубляться в их обсуждение. Отметим лишь, что оба API довольно динамично развиваются: менее чем за год появились их расширенные версии (EAX 2.0 и A3D 3.0).

Трудно переоценить влияние этих чипов на развитие 3D-звука в играх. На наш взгляд, оно ничуть не меньше, чем влияние TNT и Voodoo 2 на историю 3D-графики.

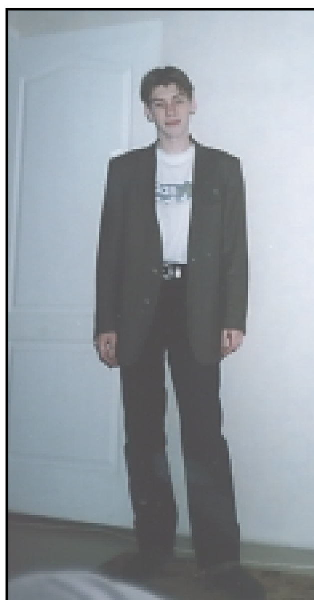
**Николай РАДОВСКИЙ**

"Не волнуйтесь! Мы соберем все эти вопросы в одно место."
(Из позднего В.С.Черномырдина)

# ТИПИЧНЫЕ (И НЕ ОЧЕНЬ) ВОПРОСЫ

## О ЖЕЛЕЗЕ, НЕ ОТВЕТИТЬ НА КОТОРЫЕ БЫЛО БЫ ПРОСТО НЕКРАСИВО

Дмитрий ЕГОРОВ (egorov_dmitry@game-exe.ru)



**Нелюбовь к недоказуемым утверждениям появилась во мне очень давно — еще с тех времен, когда меня пичкали в школе постулатами Бора. Потому стараюсь избегать любых догматов. В этом, с позволения сказать, FAQ'е (как все-таки нехорошо звучит эта аббревиатура, приключившаяся от "Frequently Asked Questions") вы не увидите рецепта построения идеальной игровой машины (о чем просит, надо сказать, каждое третье письмо на железную тему) — его попросту не существует, но разъяснить некоторые ТИПИЧНЫЕ и не очень ВОПРОСЫ, не дающие спать среднестатистическому игроку, я все же попытаюсь. Вопросов сегодня немного, но, как мне кажется, они довольно актуальны... Да, впредь пишите мне на egorov_dmitry@game-exe.ru — самые интересные и острые вопросы, а также комментарии/дополнения/случаи-из-практики к уже опубликованным материалам (буде такие поступят) непременно попадут в очередные ТВ.**

### Стоит ли мне подрывать бюджет семьи (своей, а не г-на Ельцина) и покупать сейчас видеокарту на чипе nVidia GeForce?

Если исходить из реальной пользы, ощутимой уже сегодня, а не уповать на обещания светлого будущего, придется с сожалением отметить, что на данный момент узок круг игр, реально поддерживающих аппаратные ускорители T&L (геометрических вычислений). Более того, большинство игр из приведенного ниже списка пока лишь разрабатываются (читай: страшно далеки они от релиза).

Едва ли стоит рассчитывать на быстрое распространение игр, эффективно использующих аппаратные геометрические ускорители. Сказывается инертность игрового рынка: проекты находятся в разработке не один день. Многие "новые" игры (например Tomb Raider 4 или Indiana Jones and the Infernal Machine) используют старые движки, с которых лишь сдули пыль, добавили пару эффектов и бережливо запустили в повторный оборот. Поэтому основным преимуществом GeForce пока остается не геометрический сопроцессор, а рекордная скорость текстурирования (fillrate). Однако прокормить столь мощный чип данными способно лишь очень быстрое ОЗУ. Поэтому тем, кто рассматривает GeForce как High-End-продукт, требуя от ускорителя адекватного быстродействия в высоких разрешениях и 32-битной глубине цвета, стоит потратиться на акселератор с памятью DDR (к примеру, "препарированный" в прошлом номере Creative Annihilator Pro).

Несмотря на наличие аппаратного ускорителя геометрических вычислений (T&L), производительность GeForce существенно зависит от мощности центрального процессора (чип обожает ресурсы ЦП не меньше, чем старый знакомый TNT2).

Отметим также, что в низких разрешениях (800x600 и менее) новейший чип nVidia незначительно опережает ускорители предыдущего поколения (TNT2 и Voodoo 3). Поэтому мы рекомендуем GeForce прежде всего владельцам систем с мощными ЦП (Celeron 466, Pentium III 450 и выше) и большими мониторами (17" и более).

### Какую звуковую карту лучше купить — Diamond Monster Sound MX300 или Creative Sound Blaster Live!?

Начнем с того, что эти платы построены на разных звуковых чипах (Aureal Vortex 2 (8830) и EMU 10K1 соответственно) и реализуют принципиально разные технологии "трехмерного" звучания. MX300 аппаратно поддерживает A3D 2.0 и, частично, A3D 3.0. Ну а SB Live! уповает на создан-

### КРАТКИЙ СЛОВАРЬ НАЧИНАЮЩЕГО ЖЕЛЕЗОПОКЛОННИКА

**Почему краткий? — да потому что журнал не резиновый. Но расстраиваться (расчетверяться, кстати, тоже) не стоит: у нас могучие планы, и лет этак через "диать" он, наш маленький глоссарий, несомненно, превратится в "Исчерпывающий толковый словарь компьютерно-железных терминов" и будет издан отдельным изданием в трех томах. Заказы принимаются уже сейчас...**

**CPU-utilization**
Буквально: использование процессора. Не буквально: отвлечение ресурсов процессора на выполнение той или иной задачи; измеряется в процентах. К примеру, сколько ресурсов центрального процессора уходит на реализацию определенного звукового 3D API в конкретной игре. Иначе говоря, чем меньше это значение, тем лучше.

**DLS-банк**
Загружаемый банк с набором MIDI sample'ов (образцов, сэмплов). Позволяет трансформировать звучание (и качество) MIDI-композиции, меняя банки — наборы MIDI-инструментов. В звуковых платах последнего поколения загрузка DLS-банков

ную Creative (но открытую для других фирм) технологию EAX (environmental audio extensions) версий 1.0 и 2.0 (сейчас готовится к выходу ее третья версия).

Цель у обеих технологий одна: приблизить звук в игре к реальности, не просто позиционируя его в пространстве, но и учитывая тип локейшена. Любой московский авточастник подтвердит, что в воплях педестриан, давимых на крытом стадионе Лужники и в тесных задворках 2-го Рощинского, различий никак не меньше, чем между лязгом именной берданки ПэЖэ и плевками Скаровской пневматической винтовки "Сайгец". Однако DirectSound3D (стандартный компонент DirectX, ответственный за 3D-звук) умеет лишь позиционировать звук в пространстве, игнорируя свойства окружающей источник звука среды. Технологии Aureal и Creative призваны устранить этот недостаток.

A3D 2.0 (а первая версия этого API давно утратила актуальность) пытается честно вычислить пути распространения звуковых волн. Этот API получает от игры полигональное описание текущего локейшена и использует его при моделировании отраженных и частично поглощенных звуков (кстати, для уточнения некоторых не совсем очевидных терминов см. наш маленький толковый словарик, расположенный поблизости).

EAX от Creative работает с пресетами — наборами параметров отражения звука в помещениях с различной акустикой. Игра может использовать стандартные пресеты (скажем, теннель, зал, комнаты различных размеров) или создавать свои собственные. Однако поддержка всего этого великолепия требует ресурсов центрального процессора, причем A3D 2.0 загружает ЦП заметно сильнее, чем EAX.

Наконец, третий, но едва ли не самый важный момент — поддержка индустрией. Оба API могут гордиться внушительным списком вышедших и находящихся в разработке игр, однако в каждом из них есть и собственный изюм. Так, EAX лицензирован Microsoft и будет интегрирован в будущие версии DirectX. Зато A3D 2.0 претендует на независимость от Windows, за что и был обласкан id Software (известными любителями кроссплатформенных стандартов) и задействован в Quake 3: Arena.

Чтобы выяснить, поддерживает ли ваша любимая игра A3D, не забывайте заглядывать сюда: www.aureal.com/newa3d/index.asp. Но это в будущем, а пока вот вам полный список A3D-игр:

Хотелось бы также сказать о качестве воспроизведения MIDI. По мнению большинства музыкантов, на этом поприще MX300 заметно уступает SB Live! (качество последнего при воспроизведении MIDI-файлов просто великолепно). С другой стороны, Vortex 2 лучше справляется с позиционированием 3D-звука в наушниках.

Наконец, стоит отметить, что в последних драйверах звуковых карт на базе Vortex 2 появилась поддержка EAX 1.0. Кроме того, компания Aureal недавно выложила на свой Web-сайт так называемые A2D-драйверы, эмулирующие (естественно, не без потери качества) A3D 2.0 на любых совместимых с DirectSound3D звуковых платах (в том числе и на SB Live!). Так что оба API будут доступны вам вне зависимости от того, какую из звуковых плат вы приобретете. Выводы делайте сами, иметь или не иметь.

## Сколько памяти должно быть на компьютере, чтобы я мог комфортно играть?

Как ни старался я избегать постулатов, но один все-таки выскажу: памяти никогда не бывает много! Причем возможна ситуация, когда на одном компьютере с 64 Мбайтами ОЗУ игра бегает без проблем, а на другой системе с таким же объемом памяти наслаждаться геймплеем мешает непрерывный обмен данными с жестким диском (swapping). Дело в том, что объем свободного ОЗУ существенно зависит не только от конфигурации ОС и числа запущенных параллельно игре приложений, но и от типа 3D-ускорителя. Замечено, например, что драйверы видеокарт на чипах TNT2 требуют значительно больше памяти, чем драйверы Voodoo 3. Дело в том, что TNT2 хранит текстуры не только в локальной видеопамяти, но и в системном ОЗУ. На мой взгляд, для спокойной игры (и здоровых нервов!) стоит заготовить не меньше 96 мегабайт памяти. Если вы пробовали играть в Nocturne на 64-х, вы меня поймете.

## Где можно узнать о поддержке играми таких новомодных функций, как оптимизация под AMD 3DNOW! и Intel SSE, а также об играх с текстурами S3TC?

Дабы избавить вас от утомительных поисков в Интернете, ниже приведены списки игр, оптимизированных пор расширенные наборы инструкций ЦП. Однако учтите, что декларация о поддержке той или иной технологии, еще не гарантирует реальных, я бы даже сказал, осязаемых, преимуществ от ее использования. Хотите примеров — их есть у меня: Unreal и Unreal Tournament. "Выигрыш" от включения в них оптимизации под 3DNOW! находится (точнее, теряется) в пределах погрешностей измерения скорости.

## Где мне брать свежие драйверы для моих железок, если у меня нет доступа в Интернет?

Вот чудак! Конечно же, на наших дисках. Скоро на них появится еще больше, необходимого в любом приусадебном хозяйстве, инструментария.

осуществляется из основной памяти компьютера через шину PCI.

**Fillrate**
Скорость заполнения или текстурирования, измеряемая в миллионах писекселей в секунду. Как правило, опираясь на это значение, можно сказать, как будет вести себя 3D-акселератор на высоких разрешениях и максимальной глубине (true color) цвета, так как в этих условиях он становится критическим фактором. Многие фирмы, например 3dfx, считают увеличение максимального значения fillrate своей приоритетной задачей. Различают fillrate с мультитекстурированием и без мультитекстурирования, причем первое значение, естественно, выше.

**Obstructions**
Звуки, задержанные преградой. EAX-обструкции используются для моделирования преломления звука в помещении с той же средой (в том же помещении), но за каким-то препятствием.

**Occlusions**
Звуки, проходящие через препятствия в API 3D-звука от компании Creative — EAX 2.0. EAX-окклюзии применяются, например, для моделирования источников звука, расположенных в другом помещении.

**S3TC**
Технология сжатия текстур от компании S3, лицензированная Microsoft и включенная в состав DirectX. Поддерживается пока небольшим списком игр (Unreal Tournament, Quake 3, Soldier of Fortune (демо) и некоторые др.), но этот список постоянно увеличивается. S3TC позволяет без потери в скорости использовать большие высокодетализированные текстуры в играх, тем самым поднимая их реализм. Аппаратно поддерживается видеокартами на чипах Savage 3D, 4, 2000. В свете произошедшего совсем недавно взаимного кросс-лицензирования между nVidia и S3 можно ожидать еще большего распространения этой технологии.

**Scalability**
Масштабируемость. Определяет, как зависит скорость работы 3D-акселератора от мощности центрального процессора. Скажем, масштабируемость карт на чипе nVidia Riva TNT2 Ultra почти линейна, благодаря высокому максимальному fillrate. То есть fps возрастают прямо пропорционально увеличению мощности процессора в системе (до определенных значений, естественно).

**Triple buffering**
Тройная буферизация. При этой технике 3D-акселератор работает не с двумя, а с тремя видеобуферами, переключаясь между ними (swap buffers). Это иногда позволяет устранить tearing (разрыв изображения по горизонтали) при отключении вертикальной синхронизации. Недостатком тройной буферизации является то, что в этом случае расходуется больше набортной памяти 3D-акселератора. Иначе говоря, применяя triple buffering, вы можете

ТАБЛИЦА 1

| ИГРА ИЛИ ИГРОВОЙ ДВИЖОК (ENGINE) | ПРОИЗВОДИТЕЛЬ/ ИЗДАТЕЛЬ | ПРИМЕРНАЯ ДАТА РЕЛИЗА |
|---|---|---|
| Blademasters | Ronin Entertainment/Ripcord Games | Лето 2000 |
| Force Commander | Ronin Entertainment/LucasArts | 1 кв. 2000 |
| Dragonflight | Grolier Interactive/Grolier Interactive | 3 кв. 2000 |
| X-Plane | Laminar Research/Laminar Research | доступна сейчас |
| Motocross Madness 2 | Rainbow Studios/Microsoft Games | доступна сейчас |
| Werewolf: The Apocalypse | DreamForge/A.S.C. Games | 1 кв. 2000 |
| Heavy Metal F.A.K.K.2 | Ritual/Gathering of Developers | 1 кв. 2000 |
| Soldier of Fortune | Raven/Activision | 1 кв. 2000 |
| Rock | SingleTrac/Infogrames Entertainment | 4 кв. 2000 |
| Galatea (game engine) | Lightning Interactive | доступна сейчас |
| Borderzone | Housemarque/Infogrames Entertainment | 1 кв. 2000 |
| AMA Superbike | Motorsims | доступна сейчас |
| Sanity | Monolith | 1 кв. 2000 |
| No One Lives Forever | Monolith | 3 кв. 2000 |
| Nightfall | Altor Sys | 1 кв. 2000 |
| Ecstasy Engine | Infogrames Entertainment | |
| Titanium Angels | SCi | 4 кв. 2000 |
| MAX-FX (game engine) | Remedy Entertainment | 1 кв. 2000 |
| Tribes 2 | Dynamix/Sierra | 1 кв. 2000 |
| Harn: Bloodline | Auran/EA | 3 кв. 2000 |
| Experience | The Whole Experience | 1 кв. 2000 |
| Paradox | Creative Asylum | |
| Quake III: Arena | id Software/Activision | доступна сейчас |
| Evolva | Computer Artworks/Interplay | 1 кв. 2000 |
| Silex | Act-3D | доступна сейчас? |
| Stonekeep 2 | Interplay/Interplay | 1 кв. 2000 |
| Messiah | Shiny/Interplay | 1 кв. 2000 |
| Demolition Racer | Pitbull/Infogrames | доступна сейчас |
| Test Drive 6 | Pitbull/Infogrames | доступна сейчас |
| Midnight GT | Rage/Rage | доступна сейчас? |
| Giants | Planet Moon/Interplay | 1 кв. 2000 |
| Halo | Bungie/Bungie | 2 кв. 2000 |
| Oni | Bungie/Bungie | 1 кв. 2000 |
| Mig Alley | Interplay/Interplay | доступна сейчас |
| Panzer Elite (Expansion Pack) | S.S.I./Psygnosis | доступна сейчас |
| Shadowman | Acclaim/Acclaim | доступна сейчас |
| Ultima Online 2 | Origin/Electronic Arts | 1 кв. 2000 |
| Ferrari | Acclaim/Acclaim | |
| Drakan 2 | Surreal/Psygnosis | нет данных |
| Soldier | Sinister Games/Sinister Games | |
| Shadow Company 2 | Sinister Games/Sinister Games | 1 кв. 2000 |
| Vampire: The Masquerade | Nihilistic/ Activision | 1 кв. 2000 |
| Knights | Digital Infinity | 3 кв. 2000 |
| Terminator 3D | Orange Games | |
| Steel Whisper | Orange Games | 3 кв. 2001 |
| Star Trek Voyager | Raven/Activision | 1 кв. 2000 |
| WarBirds 3.0 | Interactive Magic/Interactive Magic | доступна сейчас |
| Lithtech 2 (game engine) | Monolith Entertainment/Monolith Entertainment | доступна сейчас |
| Colin McRae Rally II | Codemasters/Codemasters | 1 кв. 2000 |
| Black & White | Lionhead/EA | 1 кв. 2000 |

спровоцировать ваш 3D-акселератор на более широкое использование AGP-текстурирования, а это может снизить скорость работы...

**Vsync**
Вертикальная синхронизация. Когда она включена, 3D-акселератор ждет сигнала вертикальной синхронизации от монитора до вывода следующего кадра. Но в этом случае максимальное число fps, получаемый в игре, не может превысить текущую частоту обновления монитора (то есть, если она равна 60 Гц, вы не получите в игре fps выше 60). При отключении ограничение на максимальные fps снимается, но возможно ухудшение качества изображения, появление так называемого tearing'а, когда изображение как бы рвется по горизонтали. Чтобы устранить это явление, используют тройную буферизацию, однако это не всегда помогает. Кроме того, отключение вертикальной синхронизации приводит на некоторых 3D-акселераторах к такому неприятному явлению, как лаг, задержка (например в Quake 3 на Savage 4).

**Wavetracing**
Технология создания позиционируемого в трехмерном пространстве звука с учетом особенностей прохождения и отражения звуковых волн через препятствия в помещениях с различной геометрией. Создана компанией Aureal и реализована в API 3D-звука A3D 2.0

# ДРАЙВЕРЫ НА НАШЕМ ДИСКЕ (СМ. .EXE-ДИСК #3/20!)

Мысль банальная, но беспримерно справедливая: без грамотно написанных драйверов любое аппаратное обеспечение не более чем груда бесполезного железа. А посему, отныне и... по крайней мере в обозримом будущем, в вашем любимом "Игровом железе" будет публиковаться более-менее подробная информация о тех свежих драйверах, что созрели на девелоперских плантациях к моменту выпуска журнала и, само собой, успели попасть на диск. Итак, дубль номер раз (непременно ищите на диске в соответствующем "локейшене"!):

**1. w9x2040eng_drv.zip** (~35 Мбайт)
Референсный (то есть, грубо говоря, не от производителя, который в данном случае не несет никакой ответственности за последствия) драйвер для звуковых карт на базе Vortex 2 (AU8830) + технологические демо-версии A3D. Драйвер написан для платформы Windows9x.

**2. lw3w9x.exe**
LiveWare 3.0! upgrade-драйвер для звуковых карт Creative SB Live! (EMU10K) под платформу Windows 9x. Немного подробнее остановимся на особенностях этого релиза. Чтобы его установить, вам необходима версия LiveWare! с датой релиза не раньше 3 ноября 1999 г. В этой версии:
а) Улучшены эффекты обструкции и окклюзии (что это такое, смотрите в словарике неподалеку) в игре Rogue Spear;
б) Улучшен эффект смешивания в следующих играх: Shogo, Blood 2 and Slave Zero;
в) Улучшена производительность EAX в игре Nocturne;
г) Решены проблемы совместимости с игрой Revenant.

**3. v3-w9x-retail-1_04_00-jan27**
Драйвер для видеокарт Voodoo 3 2000/3000, сертифицирован WHQL под платформу Win9x. Комплект подходит для PCI- и AGP-карт.

**4. v770_w9x_368.exe**
Драйвер для видеокарты Diamond Viper V770 (TNT2) версии 3.68 под Win9x (2,57 Мбайта).

**5. 66-368.exe**
Финальный драйвер #3.68 для ASUS V6600 [GF256] под Win9x (2,51 Мбайта). В этом релизе исправлены ошибки при работе с Quake 3: Arena.

**6. dhd9x240.exe**
Драйвер для старушки Hercules Dynamite TNT v2.40 под Win9x (1,08 Мбайта).

**7. 6.31cd14-win9x.zip**
Драйвер 6.31cd14 для ATI Rage 128 под Win9x.

**8. viperII_w9x_90121.exe**
Драйвер 9.10.21 для Diamond Viper II под Win9x. Замечательный релиз — стало возможным включить доселе недоступный T&L чипа Savage 2000 в OpenGL. Для этого после установки драйвера запустите regedit.exe и добавьте следующую запись в registry:
[HKEY_CURRENT_CONFIG\Display\Settings]
"ICDHWTL"="ON"

**Дмитрий ЕГОРОВ**